Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de RIOT, Jonah Lomu Rugby y Fade to Black

¡SORTEO FABULOSO!
10 JUEGOS COMPLETOS RAY TRACERS

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

Número 9

975 Ptas.

Rapid Racer

Subirá como la espuma



ANÁLISIS:
- V-RALLY
- TIGER SHARK
- WARGODS
- WARCRAFT 2
- TEN PIN ALLEY

Leones bajo el capó
Historia de los juegos de carreras

Guía Soul Blade
Conviértete en un espadachín prodigioso

Lara Croft de carne y hueso
Conoce a la encarnación humana de la diosa

La revista PlayStation más vendida del mundo





Start

Editorial

Si el calor del verano trajo una sequía de novedades que todavía nos castiga, en los meses venideros el cuerno de la abundancia se verterá sobre el mundo PlayStation. Por desgracia, las secuelas estarán demasiado representadas entre los títulos que nosotros, publicidad y prensa especializada, os anunciamos como los más «esperados».

Tal vez PlayStation se escora hacia un tipo de plataforma conservadora, rehén de sus fórmulas de éxito. Tal vez no. A menudo, en esta industria, segundas partes fueron mejores. Responden al derecho legítimo de un equipo de creadores a llevar un motor de juego al límite de sus posibilidades.

No obstante, los desarrolladores deberían seguir experimentando con la hibridación de géneros. El objetivo de estos ensayos es destilar productos que pongan a prueba distintas combinaciones de habilidades, que golpeen la confianza que tiene el usuario en su propia pericia. Nada mejor contra la monotonía que el estímulo del afán de superación o, mejor dicho, el instinto de supervivencia.

En todo caso, el *shoot 'em up* debe seguir entre nosotros, ya sea en su forma más pura o cruzado con aventuras, rompecabezas, etc. ¿Qué otro género podría explotar mejor el potencial lúdico de una versión poligonal de las Spice Girls? ¡Tomad gas mostaza, gamberras!

Sergio Arteaga
Director

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



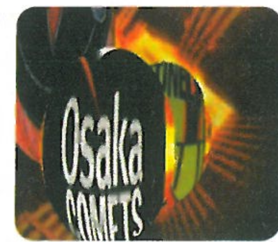


Muerde a tu enemigo en *Time Crisis*, mastícalo en *Soul Blade*, ensalívalo en *Riot* y trágalo en *Jonah Lomu Rugby*. ¿Te has quedado con hambre? Repite con *Fade to Black* y *Rayman*. Y no te olvides: antes de comer hay que bendecir la mesa.









Time Crisis

El rojo es el color dominante en esta cumbre del *shoot 'em up*.

Soul Blade

¿Crees que hablando se entiende la gente y que sólo la tolerancia y la bondad traerán la felicidad a la especie humana? Si este *beat 'em up* no te hace cambiar de opinión, nada lo hará. Tú te lo pierdes.

Riot

Este cóctel furibundo de baloncesto y fútbol americano merece un lugar privilegiado en la biblioteca de cualquier traumatólogo.

Jonah Lomu Rugby

Vale, sus gráficos no son muy lustrosos, pero con semejante jugabilidad, ¿a quién le importan esas menudencias? Fútbol americano en todo su esplendor.

Fade to Black

Tras una dolorosa separación, llega el romántico reencuentro con este clásico inolvidable. Y ahora, en línea Platinum. ¡Viva Afrodita!

Rayman

Si la dificultad de los cuatro niveles de esta demo especial te sobrepasa, no te rindas. O ríndete y peregrina a Lourdes.

Sumario

PlayStation Magazine 9 Septiembre 1997

Staff
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Sergio Arteaga**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Redactor: **David Readman**
Coordinación editorial: **M.ª Jesús Querol**
Webmaster: **Pilar Sans (psans@zinco.es)**

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Miguel Ángel Escobar y Luis Guillén

Colaboradores:
Víctor M. Dasilva, Irina Escribano, Asunción Guasch, Nacho Hernández, Arnau Marín, Albert Nova, Pilar Orero, Mariana Orozco, Empar Revert, Carlos Robles y Javier Vico
Corrección: Carmen Arias y Marcos Poquet

Dirección editorial
Director gerente: **Alberto Torres**
Director de producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director editorial: **Alfred Comín**
Director técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:
Director: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15, planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Ruiz
Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y márketing: **Francisco Morales**

Suscripciones:
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Redacción PlayStation Magazine:
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

Impresión:
Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

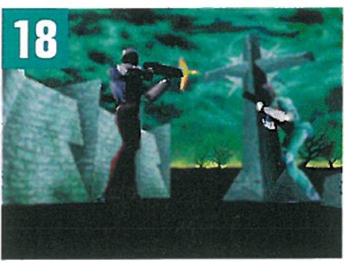
Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, n.º 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo México D.F. Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable Maria Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)
30 de septiembre de1997









PRIMER CONTACTO



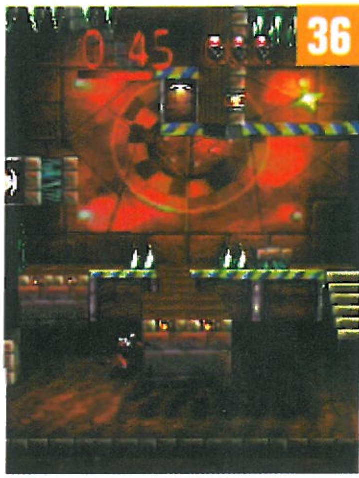
PREPLAY



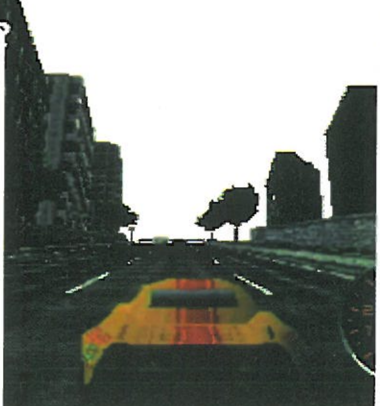
Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 9







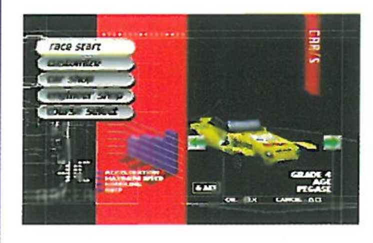






PLAYTEST

REPORTAJES



SECCIONES



Polígonos bien condimentados

Las Spice Girls, ¿pronto en PlayStation?

Sony tiene todos los números para llevarse los derechos de desarrollo de un juego basado en las inefables Spice Girls, con Nintendo y Sega pujando también por esa sabrosa licencia. No satisfechas con ser las chicas de moda en el mundo del pop y futuras estrellas del cine y la televisión, estas mozuelas tan picantes quieren protagonizar también un videojuego.

Sobre qué género sería más apropiado, hay opiniones para todos los gustos. Unos sugieren que un clon de *Tomb Raider* sería lo mejor, pues permitiría a las chicas moverse con la misma naturalidad y desparpajo que en su vídeo *Wannabe*; otros creen que lo más conveniente sería una aventura de plataformas, mientras que los hay que se decantan por algo divertido y estrafalario, al estilo de *Parappa the Rapper*. Pero, sea cual sea el género, lo más probable es que lo desarrolle Sony, debido a la enorme implantación de su consola y a su peso en la industria discográfica. Así lo creen al menos los corredores de apuestas.

Levántate y anda...

Fútbol *retro*: repetición de la jugada

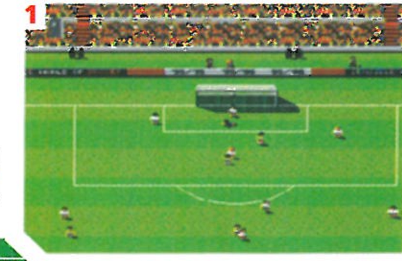
En sintonía con la resurrección de juegos de fútbol *retro*, actualmente tan de moda, era sólo cuestión de tiempo para que algunos de los grandes títulos del género para Amiga hicieran su aparición en la PlayStation.

El título de fútbol más popular de todos los tiempos, *Sensible Soccer*, todavía da pie a que la gente nos escriba pidiendo que instemos a Sensible a que haga una versión para la consola gris. Pues bien, nos han llegado voces de que hay una conversión en perspectiva. Esperemos que el cambio a 32 bits no haga mella en lo que era una maravillosa experiencia futbolística.

En los tiempos de Amiga, las opiniones sobre cuál era el mejor título de fútbol estaban muy divididas. Mientras que la mayoría apostó por *Sensible Soccer*, siempre quedaban algunos incondicionales de *Kick Off*, de Dino Dini. Idéntica polémica está a punto de repetirse en PlayStation, ya que Anco está trabajando en este momento en una versión de *Kick Off* para la consola de Sony.

Sería un descuido imperdonable que, puestos a hablar de juegos de fútbol de anticuario, no aludiéramos a las últimas noticias sobre la saga *FIFA*, cuyo origen se remonta a 1993. EA ha anunciado cómo piensa utilizar su licencia oficial de la Copa del Mundo: sacará a la venta *FIFA: Road to the World Cup '98*, basado en tablas clasificatorias reales.

La pregunta clave es si estos juegos pueden competir contra clásicos modernos como *ISS Pro* y *Actua*.


1


2


3

[1] *Sensible World of Soccer*, quizás el mejor juego de fútbol... antes de *ISS Pro*. [2] *Kick Off* marcó duramente a *Sensible* en el terreno de juego. [3] *FIFA '93*, tal vez el mejor en 16 bits.

Los más vendidos

1. ***V-Rally*** (Arcadia) 7.490
2. ***ISS Pro*** (Konami) 8.990
3. ***Vandal-Hearts*** (Konami) 9.490
4. ***Resident Evil*** (Virgin) 5.490
5. ***Bust-A-Move 2*** (New Software Center) 3.990
6. ***La ciudad de los niños perdidos*** (Sony) 7.490
7. ***Tenka*** (Sony) 7.490
8. ***Suikoden*** (Konami) 8.490
9. ***Overblood*** (Electronic Arts) 7.495
10. ***Soul Blade*** (Sony) 6.990

Fuente: Centro Mail (902) 17 18 19
*** Todos los precios son en pesetas (IVA incluido).**

DESDE ESTADOS UNIDOS

Este mes, coches vertiginosos y chicas de armas tomar. Lara Croft, Elizabeth Hurley y las Spice Girls asaltan nuestra sección yanqui.

A Lara le ha crecido el cabello. Hete aquí la noticia más emocionante con que vibra ahora mismo el público estadounidense. Y no es que por aquí no haya movimiento, todo lo contrario. Lo que ocurre es que *Tomb Raider 2* consigue que cualquier otra cosa resulte soporífera. Hace unas semanas llegaron las primeras imágenes del juego a las sedes Web de Estados Unidos y desde entonces el número de visitantes se ha disparado de manera espectacular. Los *newsgroups* esperan entusiasmados uno de los artículos británicos más exportables. Las primeras impresiones en torno al juego van del embelesamiento a la callada decepción. Se parece mucho al original, lo cual no es forzosamente negativo. Hay menos activación de palancas y se han agregado enemigos, movimientos, una iluminación dinámica y entornos interactivos atestados de personal. Sin olvidar que Lara tiene la melena más larga.

Mientras tanto, las revistas estadounidenses de finanzas han desempolvado sus viejas fotos de *Los vengadores* y *Carnaby Street* para ilustrar sus artículos sobre este singular renacimiento de Gran Bretaña. Claro, ahora los británicos tienen a Lara Croft y las Spice Girls. Hace poco, los jugadores estadounidenses dirimieron en una votación quién debía interpretar a Lara en la película que Hollywood planea realizar a partir del juego. La mayor parte de los votos fueron a parar a dos actrices, Elizabeth Hurley —la novia de Hugh Grant— y Sandra Bullock, aunque la primera salió vencedora por la mínima, gracias a su delicioso acento inglés.

Pero otras cosas son noticia en esas latitudes aparte de Lara. Por ejemplo, *Freakin' Fast*, ¿o deberíamos llamarlo *Running Wild*? La compañía editora Universal ha cambiado el nombre del juego por problemas con los derechos de reproducción. Sin embargo, más de uno sospecha que se trata de otra dudosa apuesta por lo seguro con la supresión de un nombre que, de hecho, tenía mucho gancho (*Freakin 'Fast* se podría traducir como «flipando a toda castaña». Compáralo con la triste traducción para *Running Wild*: «corriendo salvaje»).

Running Wild, de Blue Shift, presenta a seis personajes que deben competir entre sí en una carrera... ¡a pie! (toda una innovación). Los jugadores pueden escoger entre ser un conejo veloz, un enorme elefante o multitud de personajes mitad humanoides y mitad animales. Imagínate una mezcla de *Crash Bandicoot* y *Wipeout* y te harás una ligera idea de lo que estamos hablando. Los elementos de plataforma y los reforzadores, así como la acostumbrada variedad de condiciones de competición conforman un juego más rico en matices.

Ya que hablamos de carreras, no le pierdas la pista a *NASCAR*, de Electronic Arts. Tras el éxito de *Andretti Racing*, EA tomó la docta decisión de no limitarse a publicar una versión levemente actualizada de *NASCAR '98*; en lugar de eso regeneró el motor, añadió una licencia nueva y dio paso a una experiencia de carreras desconocida por completo. Para los aficionados estadounidenses a las carreras, no hay licencia mejor que la de *NASCAR* (en este país no tenemos ni idea de la soberbia diversión que aporta la Fórmula 1). *NASCAR '98* te ofrece la posibilidad de tomar parte en carreras excelentes en un entorno gráfico muy convincente. El juego discurre por 17 circuitos, de los que 10 son reales y el resto ficticios. La competición contra 23 rivales controlados por ordenador convierte el juego en un auténtico *thriller*. Los coches chocan a menudo entre sí a velocidades estratosféricas y los resultados son de una espectacularidad perturbadora.

Los vehículos se deterioran en tiempo real y muestran los daños sufridos al término de cada carrera. *NASCAR '98* es uno de los mejores juegos de carreras para PlayStation, y cuando lo concluyan este mismo año podría convertirse en un serio competidor de *Formula One '97*, de Psygnosis.



***NASCAR Racing*, de Electronic Arts, plantea carreras sobresalientes, exhibe gráficos fabulosos y es una de las licencias más disputadas de Estados Unidos. Bastante más que *Formula One*.**



***Lost World: Jurassic Park* puede hacer la competencia a *Turok* como el juego de dinosaurios para PlayStation.**

Entre los juegos que esperan impacientes los aficionados estadounidenses figuran dos licencias cinematográficas. *The Lost World* (*El mundo perdido*) suena tan prometedor como la película súper emocionante —y cargante— del mismo título. Pero permítenos que albergemos ciertas dudas sobre su jugabilidad. Por otro lado, *Batman and Robin* puede convertirse en el éxito sorpresa de Acclaim. Se trata de un juego muy distinto a los últimos títulos *Batman*, tan criticados por su mediocre acción de plataformas. *Batman and Robin* se aleja por completo de este tipo de acción y ofrece a cambio un entorno 3-D de grandes dimensiones que los jugadores pueden explorar a sus anchas.

Acclaim ha utilizado algunos de los trucos que aprendió cuando produjo *Turok*. También aquí se ha servido de giros inesperados de la acción para ofrecer una jugabilidad renovada en cada nivel. Así, al tiempo que avanza para completar sus misiones, el jugador puede intervenir en la resolución de acciones criminales perpetradas por indeseables que piden a gritos una buena tunda.

Por último, esta sección informó hace poco sobre las tensas relaciones entre la división americana de Sony y algunos medios de comunicación. El desencadenante fue un topo en la multinacional que filtraba documentación confidencial a la prensa. Las desavenencias llegaron a un punto álgido cuando un alto cargo de Sony manifestó en una publicación de la industria que los principales Webs de juegos del país la habían «j***** a base de bien» al publicar unos fotogramas sin la autorización de Sony. A petición del gigante de la electrónica, parte de la prensa estadounidense retiró ese material de sus sedes, pero no todos los medios dieron su brazo a torcer y los fotogramas siguen allí, como si tal cosa. ¡Viva la Primera Enmienda! Dios bendiga América.





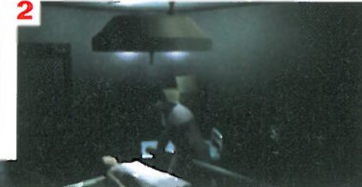
¿Se librará alguna vez Acclaim de su reputación de compañía editora de juegos de plataformas chapuceros vendidos al abrigo de una licencia cinematográfica? *Batman and Robin* tiene la respuesta.

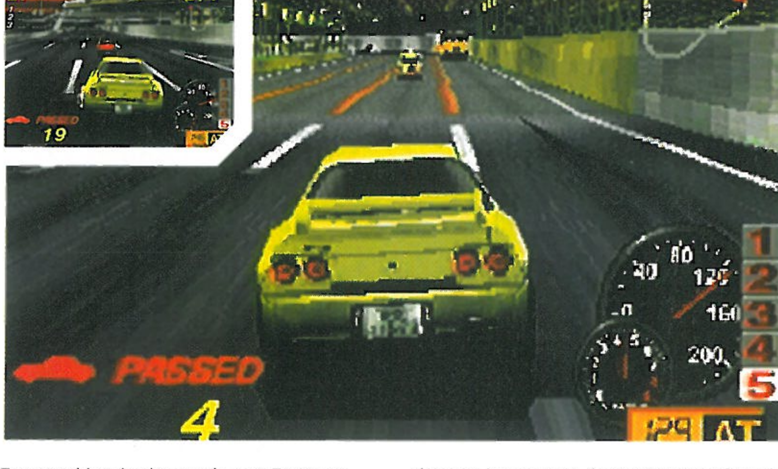
DESDE JAPÓN

Marchitos los crisantemos sagrados, nuestro corresponsal divide su tiempo entre la siembra de **Tamagotchis** en el monte Fuji y las investigaciones sobre *Maria*, un juego sanguinario que transcurre en un hospital.

[1, 2] *Parasite Eye*, de Squaresoft. Adaptado de una novela japonesa de éxito, este juego de aventuras de arcade puede llegar a ser mejor que *Final Fantasy VII*. [3, 4] *Midnight Run*, un juego de carreras de precisión.







Midnight Run, de Konami, conocido también como *Road Fighter 2*, es un juego de carreras de estilo arcade cuya acción tiene lugar en una ciudad de tráfico muy denso. A pesar de su aspecto a lo *Ridge Racer*, en *Midnight Run* la técnica de conducción desempeña un papel más importante, ya que para conseguir alguna victoria el jugador tiene que hacer *slaloms* entre los coches y esquivar pequeños vehículos. Al igual que en la versión arcade, el juego para PlayStation ofrece tres recorridos: Sunset Trial (fácil), Starlight Heat (medio) y el espectacular Midnight Run (difícil). Hay cuatro modelos de coches deportivos a tu disposición, con varios colores y la posibilidad de escoger entre un coche normal o, para jugadores expertos, un coche trucado. Los jugadores pueden recrearse con dos perspectivas diferentes, aunque se habría agradecido una más desde el retrovisor. Hay también un radar de proximidad parecido al de Daytona que funciona bastante bien. La versión que se presentó en la Feria del Videojuego de Tokio mostraba a *Midnight Run* en sus estadios iniciales de desarrollo, de ahí su fuerte pixelación, polígonos rígidos y cálculos de colisiones erróneos. Sin embargo, es seguro que sus gráficos serán visiblemente mejores para cuando salga al mercado.

La influencia de *Tekken* se deja notar en la última obra del programador legendario Tamagotchi, quien ha creado para Tecmo un juego de vida artificial titulado *Monster Farm*, de lanzamiento inminente. El objetivo del juego es crear monstruos y prepararlos para la lucha. El éxito de tus «retoños» en los combates, durante los que actúan con total autonomía, lo determina tu habilidad para fabricarlos e instruirlos. *Monster Farm* es un título de PlayStation muy innovador y el primero en usar un disco de datos (Tecmo tiene intención de sacar un segundo disco que contenga más de 250 monstruos adicionales). Durante el juego también se pueden utilizar CD musicales normales, de manera que el tipo de música que pones interviene en la educación de los monstruos. *Monster Farm* es el primer programa de vida artificial para PlayStation y debería beneficiarse de la participación de Tamagotchi.

De vuelta al mundo de los *beat 'em up* puros y duros, *Dragon Ball GT* se suma a la larga lista de títulos de lucha poligonales que Bandai ha introducido en el mercado. Emplea todos los elementos que hicieron del *Dragon Ball* original un éxito tan clamoroso, a saber, combates aéreos y combos impresionantes, aunque todas las luchas que aparecen en la versión PlayStation son en 3-D de tiempo real.

Parasite Eye fue una novela de gran éxito que el año pasado se llevó al cine en Japón. Squaresoft tiene pensado lanzar en otoño un juego de aventuras en 3-D con el mismo título. La acción transcurre en un Nueva York oscuro e infestado de monstruos y la heroína es Aya Brea, una joven detective. El juego se asienta en un entorno mapeado en 3-D en el que Aya tiene que llevar a cabo sus investigaciones. Gráficamente parece incluso más espectacular que *Final Fantasy VII*, pero por ahora no hay manera de que Squaresoft suelte prenda. El juego lo está desarrollando un equipo compuesto de japoneses y estadounidenses y por lo visto está dirigido a un público más adulto. El proyecto en su conjunto es mucho más ambicioso que *Final Fantasy VII*: Square no ha reparado en esfuerzos y ha contratado a profesionales de Hollywood de los gráficos generados por ordenador. El realizador es Steve Gray (*Mentiras arriesgadas* y *Apolo 13*) y el director artístico, Darnell Williams (*Casper*). El guión corre a cargo de Takashi Tokita, quien fue responsable de la trama de *Final Fantasy IV*, *Crono Trigger* y *Final Fantasy VII*. Asimismo, el diseño de las batallas y de los personajes será realizado por los miembros del equipo que produjo *Final Fantasy VII*.

Square también va a lanzar *Chocobo De Battle*, su primer título de arcade. Desarrollado por la división americana de Square, se trata de un juego de lucha diseñado por talentosos especialistas en gráficos generados por ordenador para el cine. Entre ellos figuran Paul Ashdown (*Parque Jurásico*) y Ron Sabatino (*Batman Forever*).

Para acabar, nos han llegado noticias de *Maria*, un juego de aventuras de Axela. El escenario es un hospital y el objetivo es descubrir por qué una nueva paciente llamada María ha sido ingresada. Impresiona de verdad ver las mutilaciones que le pueden infligir a tu personaje a lo largo del juego. *Maria* ya fue comercializado en versión PC y PC 98 (el formato de PC japonés) y tuvo gran éxito. Sin embargo, su contenido aterrador le llevó a pasar por la censura. Esperemos que la conversión para PlayStation salga a tiempo para Navidad.





La combinación de juego de *rol-beat 'em up*-Tamagotchi está en la médula de *Monster Farm*, de Tecmo, un innovador juego de lucha con vida artificial.

PlayStation: adiós a la niebla y a los días grises

Inglaterra es el lugar ideal para darse un buen baño de PlayStation. Con estas islas a un paso, ¿quién necesita Atlanta?



Blackpool: El grupo dublinés Boyzone se dejó caer por Blackpool Pleasure Beach para actuar en la inauguración el pasado julio de la atracción «PlayStation». Se trata de una torre metálica de 70 metros desde donde sales catapultado para precipitarte al vacío en caída libre. Después de cantar algunos de sus mayores éxitos —10 minutos de trabajo a lo sumo—, los aburridos irlandeses tuvieron la oportunidad de ser de los primeros en probar el nuevo artilugio. Por desgracia, éste es mucho más seguro de lo que parece...

Sheffield: Gremlin Interactive, una de las mayores empresas de software de Gran Bretaña, acaba de anunciar sus planes de emitir acciones cotizables en Bolsa este año. Valorada en unos 12.500 millones de pesetas, la compañía busca la manera de obtener fondos para aumentar su ya impresionante línea de productos.

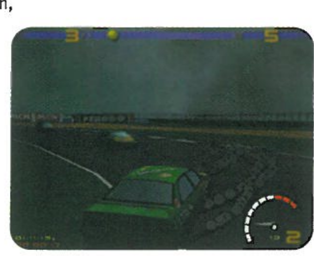
Tras su fundación en 1984 de la mano de Ian Stewart, Gremlin Interactive experimentó su primer éxito con los maravillosos *Monty Mole* y *Thing on a Spring*. Algunos de los títulos de última factura son *Reloaded* y el excelente *Actua Soccer*.

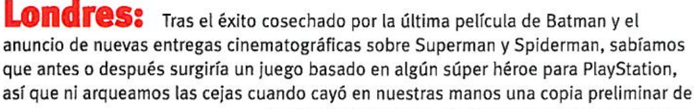
Ian Stewart, creador de la compañía y actual codirector ejecutivo, afirma: «Nuestros juegos gustan tanto que estamos pensando en doblar el número de títulos que producimos anualmente».

Gremlin adquirió hace poco la empresa codificadora DMA Design.

Warwickshire: Después del éxito de *Jonah Lomu Rugby*, Codemasters ha revelado detalles sobre su último proyecto, el juego oficial del *RAC/Auto Trader British Touring Car Championship*.

Al igual que en el nuevo *F1 '97* de Psygnosis, todos los vehículos que aparecen pertenecen a la actual temporada, así que podrás montarte en el Vauxhall Vectra de John Cleland y dar un garbeo por Brands Hatch o Thruxton. El juego suministrará otros elementos de competición, como colisiones de gran realismo y velocidades superiores a los 250 km/h. Codemasters ha escaneado con láser los 16 coches para realzar su precisión y ha reproducido las características de los circuitos genuinos.





Londres: Tras el éxito cosechado por la última película de Batman y el anuncio de nuevas entregas cinematográficas sobre Superman y Spiderman, sabíamos que antes o después surgiría un juego basado en algún súper héroe para PlayStation, así que ni arqueamos las cejas cuando cayó en nuestras manos una copia preliminar de *Marvel Super Heroes*, de Namco. El título involucra a algunos de los héroes del cómic más famosos, y su acción, del corte de *Street Fighter*, te permite controlar personajes tan fascinantes como El Increíble Hulk o Spiderman. Tiene una pinta estupenda.



Essex: La policía de Essex, en actuación conjunta con los detectives de la ELSPA (Asociación Europea de Editores de Software de Ocio), arrestó a un individuo tras efectuar un registro en una casa de la localidad inglesa de Loughton. En ella incautaron una enorme partida de software pirata de importación para PlayStation. Los discos dorados iban a venderse por correo a precios inferiores a los de la serie Platinum.

El jefe de la Unidad de Delitos de la ELSPA, John Loader, manifestó: «La piratería y la falsificación cuesta a la industria más de 150 millones de libras esterlinas al año (unos 37.500 millones de pesetas). Ésta ha sido la mayor batida que la Unidad de Delitos ha llevado a cabo y hemos logrado apresar a uno de los principales importadores de CD falsificados». En lo que va de año, la ELSPA ha incautado discos por un valor aproximado de 2.500 millones de pesetas.



Vive o deja Morir

AGENT ARMSTRONG

Agent Armstrong es el espléndido héroe de este nuevo arcade de acción en 3D. La acción se desarrolla en los años 30 y Armstrong es un afamado agente del servicio secreto británico. Su enemigo es el malvado Sindicato, una misteriosa y despiadada organización de corrupción moral, dominación global y todo tipo de maldades.
Armstrong deberá localizarlo alrededor del mundo, desde los brumosos muelles de Chicago a las verdes y destellantes cimas de la selva amazónica.

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.





VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67





Gotham: Tras el éxito de la película, Acclaim, especialista en la creación de videojuegos basados en películas, ha comprado los derechos del último filme de Batman, *Batman y Robin*.

Tras haber sido vapuleada con justicia por los títulos *Batman* —francamente horrorosos— que desarrollara en el pasado, Acclaim quiere estar segura de que la cuarta entrega va a ser mucho mejor. Las primeras impresiones son positivas y algunas publicaciones ya la han descrito como una versión gótica de *Tomb Raider*. Un gran elogio, pero por lo que hemos podido ver hasta ahora no hay para tanto.





California: No es frecuente encontrar un juego que haga divertido un tema de la mitología griega, sobre todo porque no hay mucha gente interesada en ella. Virgin ha escogido *Herc 's Adventures*. Después de seleccionar entre Hércules, Atlanta o Jason, el jugador parte raudo a rescatar del olvido «la cuna de la civilización occidental». Por si no dominas la historia clásica, te diremos que se trata de Grecia.

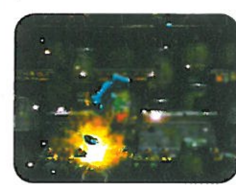
Cada personaje tiene cualidades especiales que le ayudan a enfrentarse al malvado dios Hades y a liberar a Perséfone, diosa de la fertilidad, antes de que el mundo de los mortales desaparezca. Todo tiene un tono muy serio y culto, pero dado que el productor del juego es LucasArts, vale la pena seguirle el rastro. El próximo mes os daremos más detalles.





Nueva York: Aunque no es tan sexy como Lara, Abe también está causando mucha expectación. Bautizado como el *Mario* de Sony, el estrafalario héroe salido de Rupture Farms ya ha conquistado espacio en camisetas y llaveros de todo el mundo.

GT Interactive, el editor europeo de los juegos *Oddworld*, está respaldando su lanzamiento con una gran campaña publicitaria para asegurarse de que los resultados son los esperados. Consulta nuestro disco del mes que viene para más información.







Vienen de latitudes opuestas, pero se dirigen en flecha hacia un mismo destino: la gloria. Os presentamos los lanzamientos más prometedores del planeta.

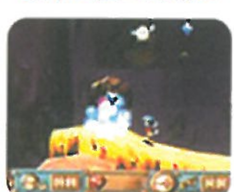


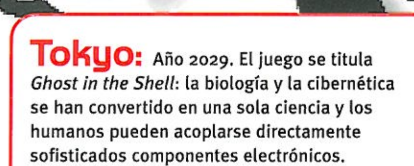
Tokyo: Con el éxito todavía reciente de *Rage Racer* y *Soul Blade*, Namco está decida a revolucionar el campo de las plataformas con su última producción para PlayStation: *Kronoa*.

El jugador debe interpretar al personaje del mismo nombre, un chico muy especial que vive en la aldea del viento y busca los últimos vestigios de Phantomile, un país fascinante desaparecido 600 años atrás.

Ayudado por Huppo, su amigo con poderes mágicos, y un anillo mágico, Kronoa ha de superar seis niveles diferentes. Con una jugabilidad muy parecida a la de *Crash Bandicoot*, más los detalles a los que Namco nos tiene acostumbrados, el juego resulta de lo más prometedor. Lo que nos preocupa es el argumento tan equívoco que tiene.





Tokyo: Año 2029. El juego se titula *Ghost in the Shell*: la biología y la cibernética se han convertido en una sola ciencia y los humanos pueden acoplarse directamente sofisticados componentes electrónicos.

Todos estos avances no han impedido los brotes de guerra y terrorismo en todo el mundo. El personaje al que debes dar vida es el Comandante Motoko Kusanagi, un agente semicibernético al que se le encomienda el mantenimiento de la paz... a cualquier precio.

Descrito hace poco como el «*Jumping Flash* para adultos», Sony nos tiene reservadas grandes sorpresas a propósito de su lanzamiento en otoño.





Iguana Club

Un club que va a traer cola



Así que tienes pensado fundar una asociación para la protección y estudio de los reptiles de la familia *Iguanidae* con el nombre de Iguana Club... Pues vas a tener que llamarlo de otra manera, porque se te han adelantado: ya hay un Iguana Club. Se trata de una asociación de ámbito estatal para consoleros que impulsa toda clase de iniciativas en relación con el mundo del software de entretenimiento. Sus miembros, además de recibir la *Iguana Mac,* una revista trimestral que facilita el intercambio de ideas, consultas y trucos, se benefician de interesantes descuentos en la compra de juegos y hardware en la tienda Iguana Games (principal promotora del club). Esta sociedad consolera organiza periódicamente concursos con premios tales como videojuegos, consolas e incluso viajes a Port Aventura, Disneyland París, etc. Si quieres hacerte miembro del Iguana Club, llama al (93) 879 62 17 y pide el cupón de suscripción. Una vez registrado, recibirás una tarjeta de socio y un regalo sorpresa. Y dado que además de consolero, eres aficionado a la contemplación de las iguanas, ¿quién mejor que tú para diseñar la mascota oficial del club? Envía tu dibujo a:

Iguana Games
C/ Sant Jaume, 10-14
Centre comercial
St. Carles, Loc. 2-3
08400 Granollers
(Barcelona)

Si tu reptil resulta elegido, te llevarás una consola y un juego. El ganador se dará a conocer el próximo mes de noviembre en el transcurso del II Concurso Anual de Videojuegos Ciutat de Granollers, organizado por Iguana Games.



AL ABORDAJE: ACUERDO ANTIPIRATERÍA

¿Sabías que la mitad de las 60.000 copias de *Formula 1* o *Soul Blade* vendidas en España son ilegales? De hecho, entre el 60 y el 70% de los programas vendidos en nuestro país lo son. Para combatir este fenómeno, Sony y la Federación Antipiratería han firmado un importante acuerdo de colaboración. En España, los videojuegos piratas mueven alrededor de 9.000 pesetas al año, cifra que no está muy lejos de los 12.000 millones que factura el software legal para videoconsolas.

Se estima que casi 2.000 establecimientos comerciales venden copias ilegales de programas. Los autores de esas copias —generalmente de fabricación casera— son sobre todo los propios usuarios de las consolas y ordenadores, que anuncian su «mercancía» en revistas especializadas y la distribuyen en pequeñas tiendas y mercadillos. Según el director de la Protección de la Obra Audiovisual, José Manuel Tourné, «las consolas que utilizan el CD-ROM como soporte y los ordenadores son los más perjudicados por la piratería, mientras que las plataformas que funcionan mediante cartuchos, como Nintendo o Sega, resultan menos afectadas».

La Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual, más conocida como Federación Antipiratería, se fundó en 1984 con el objetivo prioritario de combatir la piratería videográfica desde tres frentes: jurídico, policial y social. Su éxito en el terreno del vídeo ha propiciado que Sony solicite su intervención para atajar la comercialización de CD-ROM ilegales. Se espera que otras compañías editoras se adhieran en breve a este acuerdo.

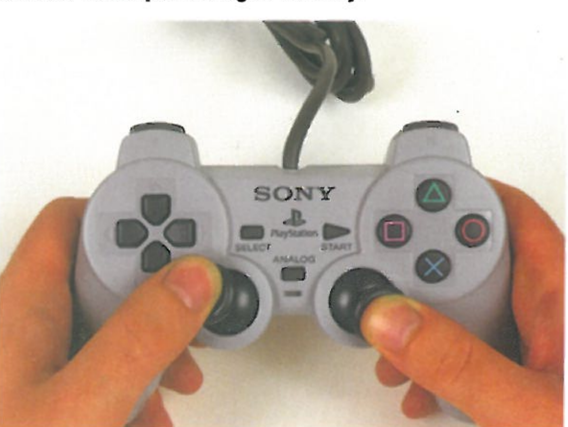
Controla tus pasiones

Nuevos pads analógicos de Sony

Sony acaba de lanzar un controlador analógico de alta precisión. A primera vista, uno casi no repara en cuál puede ser la diferencia entre esta novedad y el controlador convencional de nuestra consola. Si abrimos mucho los ojos vemos que a este dispositivo le han crecido dos extraños apéndices simétricos en el centro. Este pequeño par de joysticks facilita la aceleración, el freno y un giro más gradual en nuestras manos, sedientas de suaves y hábiles maniobras. Con el nuevo controlador se nos concede la gracia de jugar a un mismo título de tres maneras distintas: en modalidad digital, analógica y de joystick analógico. Las dos últimas se diferencian en que con el controlador analógico puedes utilizar los botones de disparo (L3 y R3) al tiempo que los joysticks, de modo que tus personajes se mueven con mayor libertad. Según Sony, este controlador no sustituye al estándar, sino que se trata de un periférico complementario, y la consola se seguirá distribuyendo con el controlador de siempre.



Tus pulgares se acloparán a la perfección a los joysticks de este nuevo pad analógico de Sony.



Esta mañana Eidos ha anunciado sus resultados financieros y toda la prensa del sector reclama fotografías exclusivas, así que he salido a visitar a mi diseñadora de moda, Antonia Davis, para que me dé los últimos retoques. Llego al estudio de Antonia a eso de las 10.30, después de media hora de carrera frenética por todo Londres.

Mi amiga ha diseñado algunos modelos realmente estupendos para estrellas del pop, incluida Tina Turner. Mi nuevo traje ya está terminado. Ha tenido que ser muy meticulosa para asegurarse de que me parezco a Lara lo más posible. Incluso ha pensado en rociar toda la ropa con silicona para reproducir el aspecto brillante de la heroína. Bueno, parece que el modelo se me ajusta a la perfección, y digo a la perfección porque me queda ceñido de verdad. Voy a necesitar varios modelos, porque, a diferencia de la Lara informática, yo tengo que cambiarme de ropa cada día, sobre todo cuando trabajo en alguna feria del sector, como la E3.

Las ferias son muy divertidas y es impresionante el revuelo que se arma tan pronto me reconocen. Todo el mundo quiere hacerse una foto conmigo para poder publicarla en sus



Cualquiera que haya jugado al *Tomb Raider* original sabe que las armas son vitales. y, como puedes comprobar, Lara tiene un buen par.

FENÓMENO

Ora, labora et PlayStation

Adorada por videoaficionados de todo el mundo,

Lara Croft se ha convertido en un nombre familiar y ha ocupado las portadas de los suplementos del *Sunday Telegraph* y de la revista *The Face*. Ahora, la Lara poligonal ha cobrado vida en el cuerpo de Rhona Mitra. Hemos charlado con ella sobre cómo se vive siendo un éxito clamoroso y sobre su futura carrera como estrella del pop.

revistas. Tengo entendido que *PSM* va a hacer una amplia cobertura del lanzamiento del juego y que serán los primeros en publicar un análisis de *Tomb Raider 2* cuando esté acabado, así que será mejor que me asegure de estar espléndida para alguno de sus corresponsales si nos encontramos en algún evento.

Ya son las 12.30 y tengo el tiempo justo de comerme un bocadillo antes de llegar a Glassworks. Es una empresa que pertenece a Eidos y allí tengo que posar con Charles e Ian durante una hora mientras el fotógrafo dispara su cámara desde todos los ángulos imaginables y por imaginar. También quiere que pose sola para algunas fotos que el director de Relaciones Públicas enviará a la prensa. En estas fotos tengo que recrear poses como las que salen en el juego. No es nada fácil imitar a Lara Croft, porque es muy flexible y grácil, pero haré todo lo que pueda sin que se me escape la risa. A veces puede resultar muy embarazoso imitar a un personaje de videojuego, pero al menos no tengo que disfrazarme de erizo con un traje azul lleno de púas.

Después de la sesión fotográfica, me dirijo a Naked Records. Es una empresa filial de Eidos cuyo director, Nick Thorpe, me consiguió el trabajo de Lara Croft. Él me presentó a Charles y me contrataron por dos razones: la primera porque me parezco a ella y la segunda porque cuando hablo, sueno como ella. Lo que demuestra una vez más que lo que cuenta no es cuánto sabes sino a quién conoces. El sencillo que lleva semanas en la calle se grabó, en parte, en la selva amazónica. Dave Stewart, el encargado de la producción, insistió en que fuéramos hasta allá para captar las vibraciones (o algo así) que desprende ese lugar y debo confesar que es un paraje de una belleza extraordinaria. Esta tarde tengo que grabar un par de coros para la última remezcla. El sencillo estará acabado en unas semanas, así que no os despistéis.

Son las 4 de la tarde y acabo de recibir una llamada de Eidos diciéndome que mañana tengo que asistir a un curso de formación sobre medios de comunicación. Aprenderé ciertas técnicas de entrevista que me ayudarán a trabajar con la prensa. No tendré excusa si me quedo atascada cuando me entrevisten en televisión. Espero poder ingeniármelas igual de bien que la Lara informática; supongo que ante las cámaras se mostraría fresca, tranquila y muy ocurrente. Parece como si no se tuviera que alterar con nada. Yo ya tengo cierta experiencia como actriz, así que creo que seré capaz de enfrentarme a la prensa y todas sus preguntas.

Mi último papel en TV fue para la serie británica *The man who made husband's jealous* de Jilly Cooper y también he intervenido en *The Bill and the Ghost Busters of East Finchley*, así como en varias producciones de teatro y algunas películas.

Pero de todos los trabajos que he hecho hasta ahora, éste es con diferencia el más exigente y el más interesante.

AL GRANO

Nombre: Rhona Mitra
Edad: 23 años
Trabajo: Modelo de Lara Croft
Salario: Suficiente
Ventajas: Ser Lara
Inconvenientes: Todavía no salto como ella
Jefe: Charles Cormwall, Ian Livingstone (presidente de Eidos) y Larry Sparks (director de márketing)
Subordinados: Supongo que el público al que se le cae la baba...

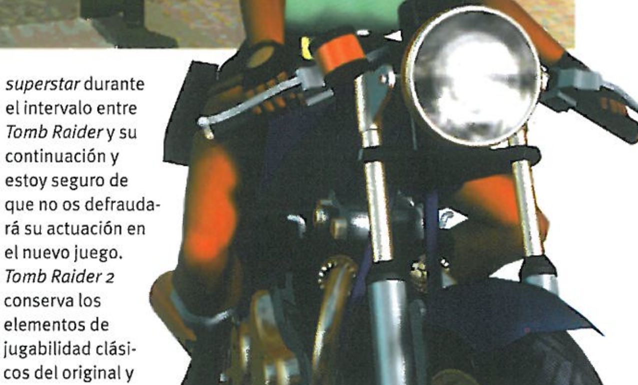
primer contacto

En su perpetua cruzada contra la ignorancia, esta sección despoja a los lanzamientos en ciernes de su halo de misterio y anonimato.

Tomb Raider 2

¡Mmm!, de rechupete...

[1] Habrá muchos personajes a los que disparar sin compasión. [2] Algunos de los niveles exteriores son maravillosos. [3] Tiene toda la pinta de ser una trampa, pero seguro que Lara se las ingenia para salir bien parada.



Género: Aventuras y acción
Editor: Proein
Fabricante: Eidos/Core Design
Disponible: Noviembre

***Tomb Raider 2* debe ser el juego de PlayStation del que más se ha hablado y el más esperado del año. Pero, con todo el mundo pidiendo a gritos detalles de cómo va a ser, ¿cuál es la fórmula *PSM* para obtener información fuera del alcance del resto del mundo? Pues bien sencillo: una entrevista a la directora de Relaciones Públicas de Core Design, Susie Hamilton, un casete en mano, el esbozo de una sonrisa y todos los seres queridos de Susie amenazados por nuestros matones. ¡Es bromaaa...!**

Describe el juego en 100 palabras

Tomb Raider 2 es quizás la experiencia lúdica más enriquecedora que puedas disfrutar este año. Lara Croft, el personaje principal (¡como si no lo supieras!), se ha convertido en una *superstar* durante el intervalo entre *Tomb Raider* y su continuación y estoy seguro de que no os defraudará su actuación en el nuevo juego. *Tomb Raider 2* conserva los elementos de jugabilidad clásicos del original y

además incorpora nuevas localizaciones, unos gráficos impresionantes que tienen más detalles si cabe, un sistema de control más suave y... En fin, la lista de mejoras es interminable. Te sientes como si estuvieras justo detrás de Lara, algo que una vez que empiece el juego desearás que ocurriera de verdad.

¿Cuál va ser la mejor parte del juego?
¿Recuerdas en *Tomb Raider* cuando estás en el Valle Perdido? ¿Recuerdas las pequeñas rapaces? ¿Recuerdas lo que sudaste para eliminarlas? ¿Recuerdas cómo te moriste de miedo cuando al doblar la esquina apareció su mamá haciendo un ruido tal que resultaba estremecedor? Pues ya sabes...

¿Por qué va a ser mejor que cualquier otro juego de su estilo?
Hoy por hoy no hay nada parecido, así que me imagino que forma una clase aparte. No hay duda de que en el futuro aparecerán clones y es muy factible que puedan superar a *Tomb Raider* desde un punto de vista técnico. Lo que cualquier fabricante tratará de conseguir es una Lara Croft alternativa. Y eso, la verdad, creemos que es más que difícil.

¿Algunas innovaciones técnicas específicas que valga la pena destacar?
Sí, pero no puedo dar detalles. Muchas de ellas todavía están en proceso de desarrollo.

¿Por qué el juego va a interesar a los aficionados?
Cualquiera que sienta un mínimo de curiosidad por los videojuegos sabe a estas alturas qué es *Tomb Raider* y quién es Lara Croft. Somos plenamente conscientes —por la enorme cantidad de mensajes electrónicos que recibimos todos los días— de que hay miles de personas a la expectativa de lo que ocurra con *Tomb Raider* y Lara Croft. Algunos muestran un entusiasmo realmente increíble... Cada día que pasa recibimos nuevas sugerencias para el juego, muchas de las cuales se están incorporando.

Cuéntanos un secreto del juego que no sepa nadie
Imposible. A mí no me los han contado, para que cuando la prensa me achucha no me emocione demasiado y me vaya de la lengua.

Háblanos del argumento
Todo lo que puedo decir es que Lara sale en busca de la Daga de Xian. Empieza en la Gran Muralla China y después viaja a lugares como Venecia, Tibet y un barco hundido. Las claves del argumento se van revelando a través de maravillosas secuencias de vídeo animado, pero me temo que tendréis que esperar para saber más detalles. No queremos estropear la sorpresa.

¿Qué encontraremos en la segunda parte que no tuviera el original?
Luces dinámicas. Localizaciones exteriores. Una Lara Croft mejorada. Nuevos movimientos. Nuevas ropas. Nuevas armas. Nuevos enemigos. Nuevos niveles. Un motor de juego perfeccionado. Un sistema de control más suave. Muchos secretos.

¿Se va a introducir algún cambio en el diseño o las habilidades de Lara?
Sí, su aspecto está mucho más pulido en *Tomb Raider 2*, ya que los extremos puntiagudos se han redondeado. En varios momentos del juego, se aprecia el cambio en su indumentaria. El combate submarino se lleva a cabo con arpón, así que ya no tendrá que huir desesperadamente de las bestias acuáticas.

Otras habilidades incluyen un movimiento para trepar que le permite desplazarse hacia arriba o abajo y de lado a lado. También hay otras cosas secretas que no os vamos a contar.

[1] Es una pena tener que manchar el papel pintado de la pared con la sangre de un chucho. [2] Fíjate en los detalles de la biblioteca. [3] *Tomb Raider 2* te hará sentir la misma sensación de vértigo que el original.



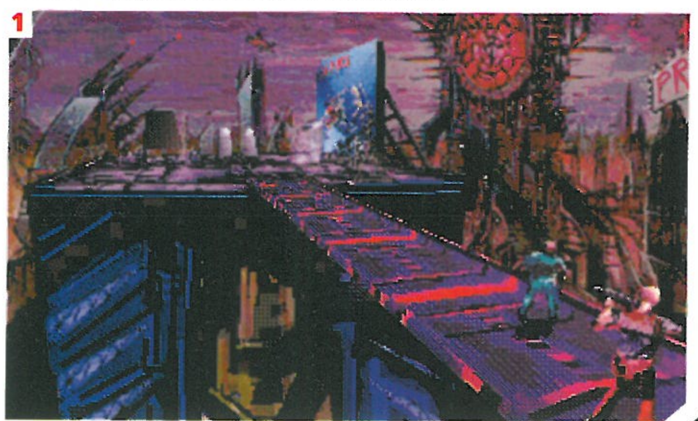
[1] En la continuación podrás deambular por áreas mucho más extensas, ya que los niveles serán el doble de grandes que en el primer juego. [2] La aureola mítica del título original pervive en *Tomb Raider 2*: los jugadores visitarán lugares lejanos como la Gran Muralla China y los templos tibetanos.



Apocalypse

Todo empezó con un terremoto...

Algunos ejemplos de los ángulos de cámara cinematográficos utilizados en *Apocalypse*. [1] Aquí la cámara retrocede para ofrecer una panorámica de toda la escena. [2] Observa un plano lateral. [3] En esta toma, el plano ha sido desplazado ligeramente para realzar el dramatismo. [4] He aquí la vista que se obtiene al mirar por encima del hombro. [5] ¿Quién es ése, Bruce o el jugador?





Género: *Shoot 'em up*
Editor: Proein
Fabricante: Activision
Disponible: Octubre

¿Qué te parece un *shoot 'em up* de acción completamente en 3-D con Bruce Willis como protagonista? Hace, ¿verdad? Pues estás de suerte: un competente equipo de profesionales de Activision está desarrollando *Apocalypse*, un nuevo juego de tiros. Las primeras imágenes que han llegado a la redacción de *PSM* han bastado para despertar nuestro interés por un título que parece destinado a convertirse en emblemático en el mundo PlayStation.

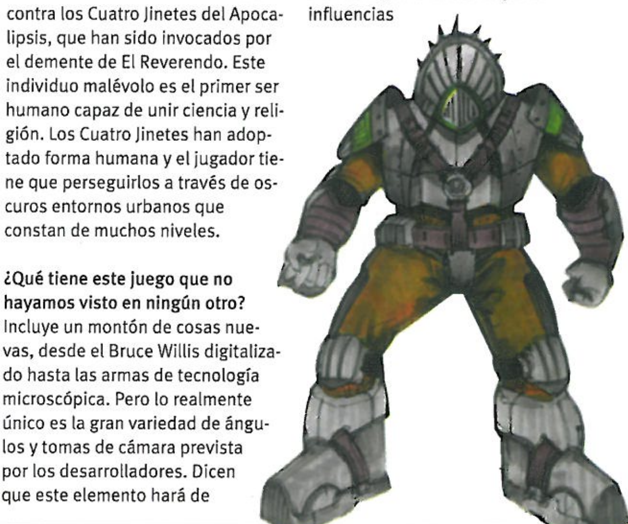
[1] A tipo grande, arma grande. [2] El nivel de las alcantarillas es uno de los más tenebrosos. [3] Bruce suele quedarse en la retaguardia para ayudarte cuando lo necesitas.

Describe el juego en 100 palabras
Pues verás, *Apocalypse* es un título de aventuras y acción en 3-D provisto de ángulos de cámara inteligentes que transcurre en un futuro tecno-gótico. Básicamente es un *shoot 'em up* frenético en el que destruyes legiones de enemigos en tu empeño por liberar al mundo de El Reverendo, un genio malvado. ¡Ah!, y va a ser algo fuera de serie, pues el jugador tendrá como compañero a Bruce Willis. Se trata probablemente del primer videojuego del mundo con «camarada» incluido.

Háblanos del argumento
La acción se desarrolla en una tierra futurista tenebrosa donde la ciencia y la religión se han convertido en pilares de la sociedad enfrentados. *Apocalypse* sumerge al jugador y a su camarada en un mundo sumido en el caos. El jugador y su socio deben luchar codo con codo contra los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, que han sido invocados por el demente de El Reverendo. Este individuo malévolo es el primer ser humano capaz de unir ciencia y religión. Los Cuatro Jinetes han adoptado forma humana y el jugador tiene que perseguirlos a través de oscuros entornos urbanos que constan de muchos niveles.

¿Qué tiene este juego que no hayamos visto en ningún otro?
Incluye un montón de cosas nuevas, desde el Bruce Willis digitalizado hasta las armas de tecnología microscópica. Pero lo realmente único es la gran variedad de ángulos y tomas de cámara prevista por los desarrolladores. Dicen que este elemento hará de *Apocalypse* un juego fuera de lo común.

¿Qué otros juegos han influido en *Apocalypse*?
No hay duda de que el punto de partida es *Doom*. Algunos de los episodios se inspiran en él, ya que el jugador mira por encima del hombro del héroe, aunque también hay planos laterales y elevados, un poco como los que abundan en *Resident Evil*. El juego nació también de la frustración experimentada con títulos como *Tomb Raider*, un juego fabuloso para la exploración, pero al que le faltan unas cuantas peleas y más derroche de disparos. De hecho, una de las mayores influencias



[1] Muchos niveles se encuentran todavía en plena fase de planificación. He aquí uno de los más impresionantes. [2] Un Bruce muy primitivo del que ni siquiera se reconoce la calva. [3, 4] Cuando llegues al cementerio pasa entre las tumbas con sumo cuidado, no vaya a ser que se despierten los zombies. Si eso ocurriera, prepárate.

1



2



4

3

del juego han sido las películas de John Woo.

Los diseñadores están intentando recrear la atmósfera enloquecedora de películas del estilo de *Depredador*, para lo que están empleando distintos ángulos de cámara a la manera cinematográfica clásica. Intentan así conseguir lo que denominan un «juego basado en personajes».

¿Alguna innovación técnica específica?

¡Oh!, sí, la «carga de fondos asincrónica». Suena un tanto pedante, pero en realidad significa simplemente que los datos del juego son descargados del CD en los fondos sin interrupción, mientras el juego está todavía en funcionamiento. Así, a diferencia de programas como *Resident Evil*, donde tenías que esperar mientras la siguiente escena se cargaba cada vez que ibas a un lugar diferente, *Apocalypse* se ejecuta de forma ininterrumpida. Otra ventaja fantástica de esta nueva técnica es que se pueden crear infinitos niveles. La estamos empleando, porque queremos estar seguros de que los gráficos de fondo son lo más variados posible; si por ejemplo la acción se traslada a una alcantarilla, el jugador no verá los mismos gráficos repetirse una y otra vez. El juego se detendrá de vez en cuando —siempre que se esté cargando un área nueva o alguna de las secuencias de vídeo, por ejemplo—, pero esta innovación va a suponer un avance tecnológico importante. Y si un grupo de desarrolladores puede hacerlo, ¿por qué no lo van a conseguir los demás?

¿Qué va ser lo mejor del juego?

Tener a Bruce como compañero. Está para ayudarte y para ser tu amigo. Este juego va ser como una auténtica película de «colegas», una especie de *Arma Letal* computarizada. Bruce no se limita a estar sentado y dictarte órdenes desde una pantalla, sino que se desplaza por el mundo del juego de la misma manera que el jugador —como un personaje poligonal en 3-D— y, por lo tanto, también reacciona ante todo lo que sucede a su alrededor.

Además, hay unas cuantas secuencias de vídeo que te explican detalles de la personalidad de Bruce. Él interpreta a un experto en tecnología microscópica, pero no tiene nada que ver con el científico engreído de tantas películas. Es un tipo normal y corriente siempre dispuesto a echarte un cable.

¿Por qué *Apocalypse* va a ser mejor que cualquier otro juego de su estilo?

Hum, Bruce Willis sale en el juego, ¿te lo he dicho ya? No, ahora en serio, *Apocalypse* va a ser el título en 3-D más frenético y explosivo del

1



2



[1] Un diseño preliminar del nivel del cementerio. [2] Gran parte de la acción transcurre en espacios abiertos, en brumosos paisajes londinenses.

mundo, con una atmósfera absorbente al máximo. Va a hacer que Lara Croft parezca una colegiala y *Resident Evil* un cuento de hadas.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?
Dos pastores alemanes y un galgo irlandés. No, de verdad, todos los componentes del equipo son veteranos. Tal vez el juego más conocido en el que han participado es *MechWarrior 2*. Intervinieron el director, los artistas y los diseñadores. También contamos con el diseñador de personajes de *Pitfall 3D* y un puñado de profesionales que han trabajado en la producción de títulos Activision tan variados como *Zork Nemesis* y *Spycraft*.

¿Por qué *Apocalypse* va a interesar a los aficionados?
¿Te he hablado de Bruce? Sí, me parece que sí. Pues porque será fantástico, ésa es la razón. No va a haber otro juego tan emocionante.

Cuéntanos un secreto del juego que no hayas compartido ni con tu diario íntimo.
Definitivamente John Travolta no sale en el juego.





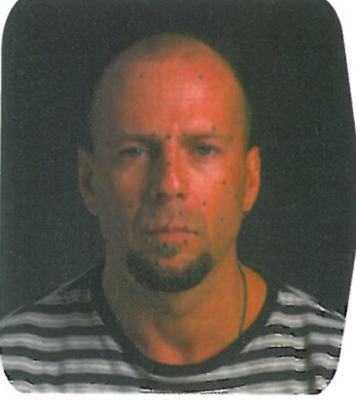
[1] Bruce acribilla a balazos a su compañero virtual. Ese disparo que le ha dado en la cabeza seguro que le ha hecho pupa. [2] Una de las primeras imágenes del nivel urbano. Aquí tendrás que saltar de tejado en tejado, esquivando en tu camino a más de un enemigo.

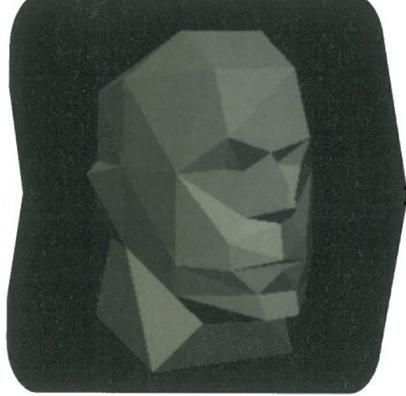
¿Es Bruce eléctrico?

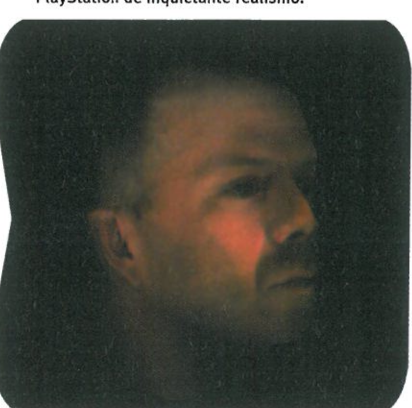
¿Queréis saber cómo se consigue que la estrella de cine de acción más famosa del mundo (se rumorea que va a cobrar la friolera de 7.000 millones de pesetas por actuar en *La jungla de cristal 4*) aparezca en tu juego? Pues ofreciéndole más dinero, así de sencillo. El contrato multimillonario que Bruce ha firmado por aparecer en *Apocalypse* prevé que el Sr. Willis adquiera una buena cantidad de acciones de Activision. Sin embargo, siendo justos con Bruce, hay que decir que es un actor dispuesto a asumir riesgos. Sólo hay que fijarse en su participación en películas como *Pulp Fiction* y *El quinto elemento*, ninguna de las cuales le reportó el dinero que puede ganar con otra *Jungla*. Pero no nos dejemos llevar por nuestra admiración. Es posible que se arriesgue, pero Bruce sigue siendo un miembro más del *star-system* hollywoodiense y se comporta como tal: durante el rodaje de *El quinto elemento* en Inglaterra hizo que le trajeran en avión donuts americanos, porque no le gustaban los ingleses.

El procedimiento para introducirlo en *Apocalypse* se prolongó mucho tiempo y supuso muchas horas de captura de movimientos. La parte principal del proceso consistió en ciberescanear al actor, lo cual implicó la creación de una imagen en 3-D a partir del escaneo con láser de su rostro; luego esta imagen se introdujo en un programa de gráficos 3-D para poder manipularla y modificarla. Además, se realizaron muchos primeros planos.

La cara de Bruce fue cubierta con miles de puntos y luego él hizo los movimientos necesarios. Un ordenador observaba los reflejos de los puntos e iba manipulando al Bruce virtual ya creado hasta conseguir reproducir el auténtico con la máxima fidelidad. Para captar a Bruce en movimiento y crear así un personaje poligonal, se empleó un método similar. ¿El resultado final? Un Bruce Willis dentro de tu PlayStation de inquietante realismo.







Se toma al verdadero Bruce, se hace una imagen aproximada de su rostro en 3-D y finalmente se añaden tantos detalles como sean necesarios para obtener el Bruce virtual.

Depth

¡Uy, qué hondo está!

Gráficos complejos que se corresponden a la perfección con un juego muy elaborado. Además del delfín compuesto de polígonos muy bien acabados, los fondos de la mayoría de los niveles son imágenes prerrenderizadas de impecable factura. El resultado final es una experiencia relajante y placentera.

Género: Aventura con música de ambiente

Editor: Sony

Fabricante: Sony Japón

Disponible: Enero 1998

Hoy por hoy, la oferta de títulos de PlayStation en el mercado es más que razonable y los editores se dan bofetadas por producir el próximo gran juego de carreras, el próximo gran *beat 'em up*, el próximo *Tomb Raider* e incluso la próxima imitación de *Mario*. En consecuencia, Sony se ha puesto como meta saltarse las convenciones para crear experiencias que añadan una nueva dimensión a nuestra percepción de la PlayStation. En su orden del día figura la invención de nuevos géneros y asumir el liderazgo del software innovador. *PaRappa The Rapper* ilustra perfectamente la aparición de un nuevo género y *Depth*, un juego de aventuras con música de ambiente, es otra muestra del espíritu rompedor de Sony.

Describe el juego en 100 palabras

Depth podría describirse como «software de satisfacción personal». Es un juego que no tiene un final definido, porque juegas para crear y encontrar paz. Exploras mundos submarinos adoptando la forma de un delfín y existen ciertas áreas donde puedes entrar para componer piezas musicales. Cambiando los modelos de secuencia, los modos BPM y los ritmos de base, puedes crear tu propia música ambiental o *tecno*. Según sea la calidad de esta música, accedes a otros niveles. En cierto modo es como *Aquanaut 's Holiday*, pero en *Depth* hay mucho más por hacer y los gráficos son muy superiores.

¿Cuál es el argumento, si es que tiene alguno?

Es un juego sin una historia o un final. Se juega de forma interminable, sin ganadores ni perdedores.

¿Qué tiene *Depth* que no tengan otros juegos?

Depth es el primer juego que contempla la posibilidad de crear dentro de un entorno de tiempo real. También es la primera vez que se ofrece poder componer música y hacer mezclas con ella.

¿Qué otros títulos han inspirado a los creadores de *Depth*?

Aunque nadie del equipo trabajó en el desarrollo de *Aquanaut 's Holiday*, este juego ha influido en nuestro programa, porque la gente había jugado con él en el pasado. También nos han comentado que *Depth* tiene algo de *Ecco the Dolphin*.

¿Qué va ser lo mejor del juego?

La posibilidad de crear música recopilando modelos sonoros y fusionándolos.

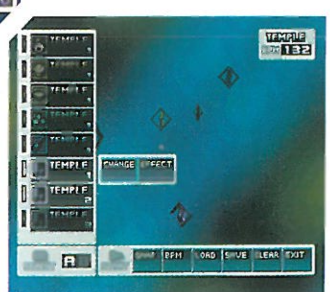
¿Por qué *Depth* va a interesar a los aficionados?

Porque es relajante, divertido y creativo. Consigue dar una nueva dimensión a la PlayStation.

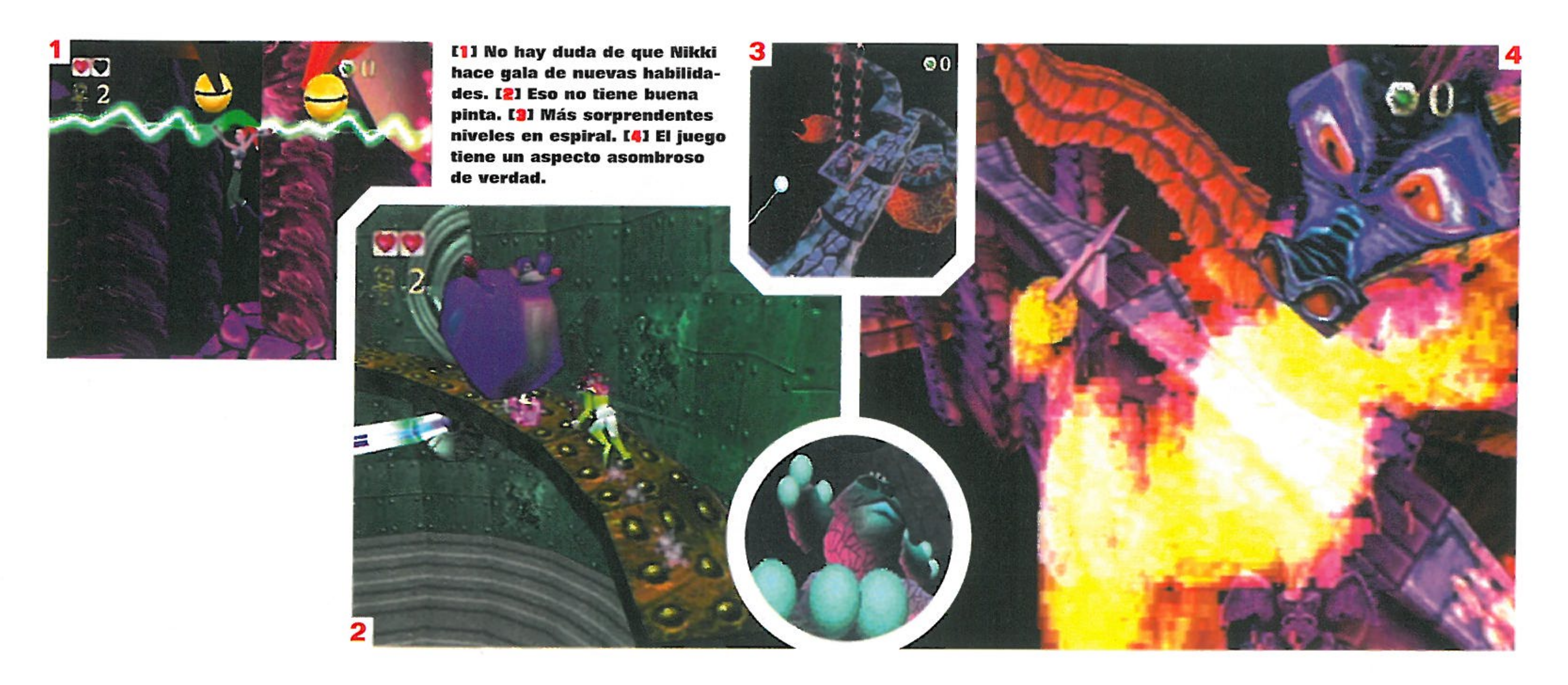


La idea básica del juego es recopilar diferentes sonidos para componer una banda sonora musical relajante o de estilo tecno.





Edición oficial española de PlayStation Magazine



[1] No hay duda de que Nikki hace gala de nuevas habilidades. [2] Eso no tiene buena pinta. [3] Más sorprendentes niveles en espiral. [4] El juego tiene un aspecto asombroso de verdad.

Pandemonium 2

Una epopeya llena de magia

Género: Plataformas 2-D/3-D
Editor: Erbe
Fabricante: BMG/Crystal Dynamics
Disponible: Diciembre

Cuando todos los fabricantes hacen lo imposible por parecerse a cierto fontanero italiano, reconforta descubrir que Crystal Dinamics tiene intención de lanzar un juego de plataformas tradicional. Hemos charlado con Jim Carry, el director de márketing, que nos ha dado algunas pistas sobre la segunda parte de *Pandemonium*.

Describe el juego en 100 palabras
Hiperdinámico, psicodélico, tecnológicamente demencial. Y también es un juego de plataformas de acción. Nikki, la hechicera irresistible, ha vuelto junto con el bufón Fargus, un pirómano atolondrado que actúa en sociedad con Sid (un títere de lengua viperina posado en un bastón *boomerang*). Todos juntos forman un trío de mucho cuidado que está dispuesto a arrebatar a unos bobos el Cometa de las Posibilidades Infinitas.

¿Por qué hacer una segunda parte?
Pandemonium nos dio la oportunidad de explorar los potenciales de PlayStation, del motor *Pandemonium* y de los ángulos de cámara. *Pandemonium 2* se beneficiará de lo que aprendimos mientras hacíamos el programa original. Nos quedaron muchas cosas por probar.

¿Qué se puede esperar de la segunda parte que no tenga la otra versión?
Una jugabilidad con una rapidez única, unos gráficos deslumbrantes, casi psicodélicos, y una nueva mecánica de juego.

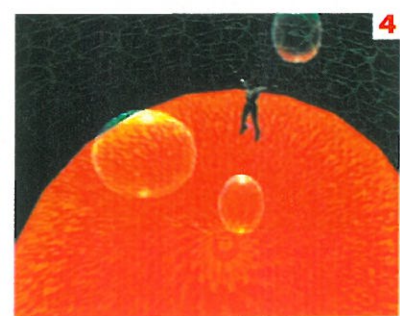
¿Hay algún cambio en el diseño y las habilidades de los personajes?
Sí, la adolescente Nikki se ha convertido en una mujer que no hace



En la segunda parte aparece el inteligente cambio de perspectiva del juego original.

[1] En la redacción hay opiniones para todos los gustos sobre el peinado de Nikki. [2] También puede escalar. [3] ¿Son imaginaciones nuestras o se parece más a Lara? [4] Otra vez el viejo truco de la caída.



prisioneros. En *Pandemonium 2* ha madurado y es capaz de lanzar encantamientos al tiempo que mantiene sus aptitudes atléticas para el salto. Ahora ofrece al jugador más habilidades para poner en práctica: puede escalar, nadar, disparar y agarrarse de los bordes. Es poderosa y tiene mucho ingenio y desparpajo. Fargus también ha sido actualizado. Se ha dado cuenta de que Sid puede ser un arma maravillosa. El títere está dotado de un ataque que hace que los enemigos que lo tocan estallen.

¿Tendrá el juego algo nunca visto?
Desde luego. *Pandemonium 2* presenta un entorno verdaderamente singular (de formas onduladas) y una acción extraordinaria.

¿Cuál va ser la mejor parte del juego?
Mi sección favorita es el nivel que explora la mente retorcida de Fargus.

¿Por qué va a ser mejor que cualquier otro título de su estilo?
Porque es muy pero que muy divertido.

¿Nos puedes hablar de alguna innovación técnica concreta?
Hay dos de las que estamos orgullosos: los vuelos y la herramienta de diseño. Para los vuelos tenemos un nivel de mecánica que permite al jugador controlar un enorme *mech*. Se puede volar por túneles y disparar misiles. La herramienta de diseño concede a nuestros diseñadores la habilidad de escribir el guión de la mayor parte del juego. Trabajan en conjunción con el equipo artístico para construir los niveles y gracias a ello tienen libertad para crear elementos y efectos. La herramienta hace posible que puedan probar numerosas variaciones de un nivel hasta que descubren algo interesante de verdad. De este modo, los diseñadores se han convertido en el elemento «visionario» del equipo.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?
La mayoría de los diseñadores proceden de *Pandemonium*. En Crystal creemos en el crecimiento personal. Zak Krefting, el jefe de diseño, empezó en la sección de pruebas, luego pasó a diseño en *Pandemonium* y ahora es la fuerza motora de *Pandemonium 2*. Los otros miembros del equipo son jugadores muy experimentados.

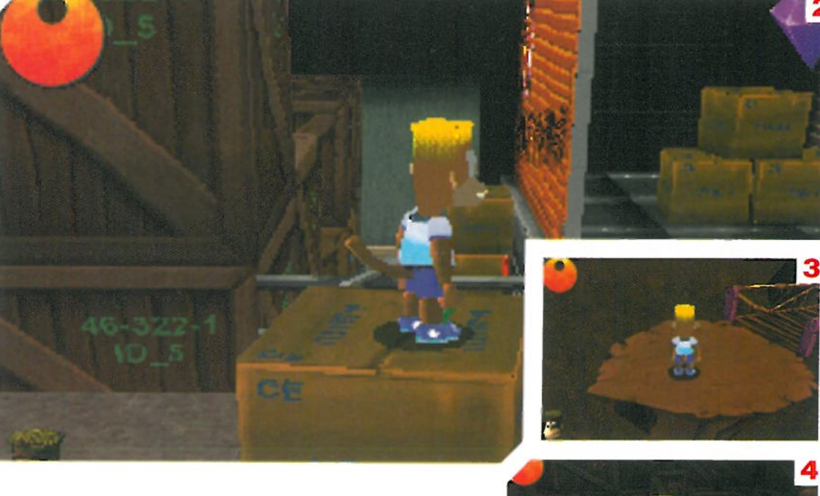
¿Por qué el juego va a interesar a los aficionados?
¿Por qué va interesarse alguien por algo divertido? Olvídate de las palabras. Olvídate de las fabulosas imágenes que puedas ver aquí. Lo que cuenta es el juego, un juego que puedes disfrutar una tranquila tarde de domingo en tu casa o en el camarote de un barco que se va a pique tras chocar con un iceberg. Las dos formas son divertidas.

Cuéntanos un secreto del juego que no hayas compartido con nadie.
¡Hummm!, bueno, vale. Estamos trabajando en unos modelos «especiales» de Nikki que sólo podrán conseguirse en Europa.



[1] El impactante truco de la caída también aparecía en la primera parte. [2] Estas texturas son de lo más psicodélicas.





[1] Los codificadores han incluido todo tipo de animación para Joe. Aquí le vemos atándose los cordones de los zapatos. [2] Tiene todo el aspecto de un Bart Simpson en *El Planeta de los Simios.* [3] La cámara puede colocarse en el ángulo que más te apetezca. [4] Deambulando entre cajas de embalaje. No parece un lugar nada seguro para un monito.

Joe Blow

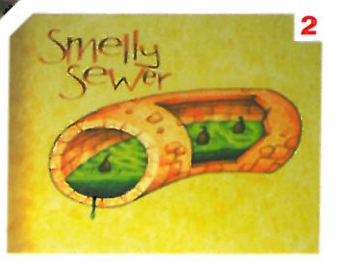
No es un mono cualquiera

Género: Plataformas en 3-D
Editor: Proein
Fabricante: Telstar/Abstract
Disponible: Sí

En un principio, este juego, el primero creado conjuntamente por Stoo Cambridge y Chris Denman —unos incondicionales de Sensible Software—, estaba pensado para que lo protagonizara DJ Fresh, un rábano cantante de rap, y prometía estar lleno de sorpresas. Luego decidieron deshacerse del rábano y lo substituyeron por Joe Blow, un mono. Nos hemos acercado a sus oficinas en Braintree (Inglaterra) para echar un vistazo al resultado final y les hemos hecho unas cuantas preguntas.

Describid el juego en 100 palabras
Joe Blow es un juego de aventuras de plataformas en 3-D cuya acción se desarrolla en seis mundos únicos y desafiantes dentro del País de los Sueños. Tras quedarse dormido, Joe Blow es transportado hasta el País de los Sueños, donde no tiene más remedio que derrotar al malvado Rey de las Pesadillas, que mantiene cautiva a la Reina de los Sueños. Gracias al asombroso poder de su soplido, consigue dejar helados a todos los malos que le salen al paso. Y, naturalmente, también hay emocionantes reforzadores y personajes bienhechores que ayudan a Joe conforme va avanzando.

Describe al personaje protagonista
Joe Blow procede de un mundo semejante al nuestro. En cierto modo, los humanos seríamos como él si en nuestra evolución como especie hubiésemos conservado una forma más parecida a la de un simio. Podría pasar por un niño de 10 años que calza llamativas zapatillas de deporte, al que le gustan los videojuegos, la música, etc. y que además posee una capacidad



[1] Las expresiones faciales de Joe han sido muy trabajadas. [2] Uno de los primeros niveles transcurre una cloaca. Tendrás que usar una pinza para la nariz. [3] Como era de esperar, en el nivel del cementerio aparecen innumerables *zombies.*

increíble para retener aire en los pulmones. Por eso es el protagonista de nuestra aventura. Usa su poder para soplar con tal fuerza que es capaz de dejar helado a todo bicho viviente que se le ponga a tiro. También es un chico muy enérgico, algo que salta a la vista pues no para de correr por todas partes; sólo aminora el paso en determinadas zonas por las que actuar con precaución.

¿Por qué elegisteis al personaje de Joe Blow?
La verdad es que teníamos un sinfín de personajes en mente antes de que inclinarnos todos por Joe. Para empezar, el juego se iba a llamar *DJ Fresh*, y DJ Fresh era un rábano rapero. Mirando atrás, me alegro de que lo cambiáramos por Joe, un chico con muchas agallas.

¿Qué tiene el juego que no tengan otros representantes de su género?
Al aprovechar al máximo las capacidades de la PlayStation, el sistema que hemos incorporado para nuestros modelos 3-D ofrece un alto nivel de detalle en la animación sin menoscabo de la jugabilidad, un aspecto esencial en *Joe Blow*.

¿Qué otros títulos han influido en *Joe Blow*?
Como somos un equipo de desarrollo muy aficionado a los videojuegos y no paramos de jugar, nos hemos inspirado en varios programas que no son estrictamente de plataformas. Yo diría que uno de mis anteriores proyectos, Sensible Soccer, me enseñó lo importante que era para un juego tener un sistema de control bien definido. En mi opinión sigue siendo el juego de fútbol más jugable. Siempre procuramos ser originales con nuestras ideas y métodos sin olvidar aquello a lo que la gente está acostumbrada y con lo que se siente más cómoda.

¿Por qué *Joe Blow* va a ser mejor que cualquier otro juego de su estilo?
Joe Blow tendrá una jugabilidad inmediata y un sistema de control fabuloso. El jugador podrá percatarse enseguida de ello. El humor también ocupa un lugar destacado en la acción. A medida que avancen, los jugadores se darán cuenta de que hemos dotado a *Joe Blow* de una profundidad y una riqueza de matices increíbles, cualidades que se aplican a los distintos niveles, enemigos y rompecabezas.

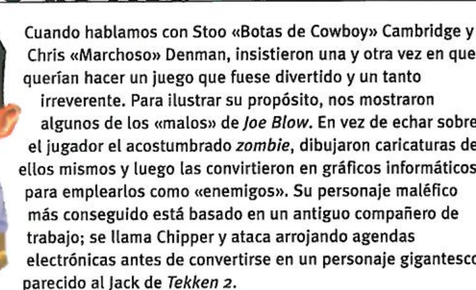
¿Alguna innovación técnica específica?
Hemos diseñado nuestro propio sistema 3-D (llamado *Coyote*), que nos permite provocar una experiencia de juego increíble. También estamos muy orgullosos del sistema de animación de modelos 3-D. La otra innovación es que hemos sido capaces de incorporar a la PlayStation todas nuestras ideas y tecnología. Como ya debes saber, la consola gris es una máquina con muchas posibilidades, pero el factor limitante de verdad es la cantidad de memoria RAM a nuestra disposición. Cuando piensas en lo que hemos podido hacer con 2MB te das cuenta de que no somos de los que aceptamos un no por respuesta.

¿Por qué *Joe Blow* va a interesar a los aficionados?
Creemos que todo el mundo va a disfrutar con Joe, sin importar la edad o el sexo. Gustará a todo aquel que sepa apreciar un título de una jugabilidad extraordinaria. También estamos convencidos de que el público valorará el humor que contiene.



[1] En la iglesia abandonada hay algunos personajes desagradables de verdad. [2, 3] El editor de niveles ha sido diseñado por un muchacho de 18 años que también es responsable del motor del juego. Diríase que es un chico con un gran futuro por delante.

Malos de risa



Cuando hablamos con Stoo «Botas de Cowboy» Cambridge y Chris «Marchoso» Denman, insistieron una y otra vez en que querían hacer un juego que fuese divertido y un tanto irreverente. Para ilustrar su propósito, nos mostraron algunos de los «malos» de *Joe Blow*. En vez de echar sobre el jugador el acostumbrado *zombie*, dibujaron caricaturas de ellos mismos y luego las convirtieron en gráficos informáticos para emplearlos como «enemigos». Su personaje maléfico más conseguido está basado en un antiguo compañero de trabajo; se llama Chipper y ataca arrojando agendas electrónicas antes de convertirse en un personaje gigantesco parecido al Jack de *Tekken 2*.







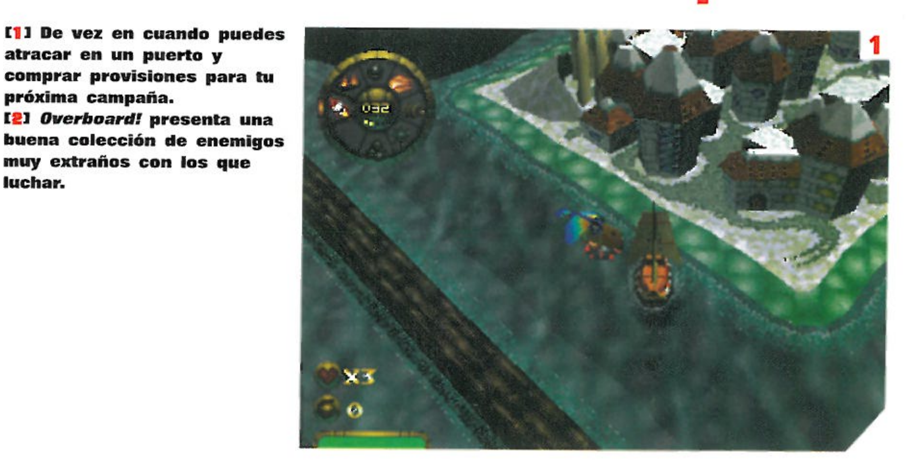
Overboard!

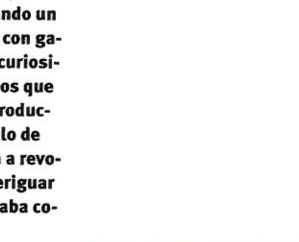
Siete mares son pocos

Género: *Shoot 'em up*/ Rompecabezas
Editor: Sony
Fabricante: Psygnosis
Disponible: Octubre

Cuando oímos rumores de que Psygnosis estaba preparando un juego de batallas navales con galeones, nos embargó una curiosidad incontrolable. Teníamos que hablar con Alan Bunker, productor de Oveboard! —un título de piratas y abordajes que va a revolucionar el género—, y averiguar exactamente lo que se estaba cociendo.

[1] De vez en cuando puedes atracar en un puerto y comprar provisiones para tu próxima campaña.
[2] *Overboard!* presenta una buena colección de enemigos muy extraños con los que luchar.



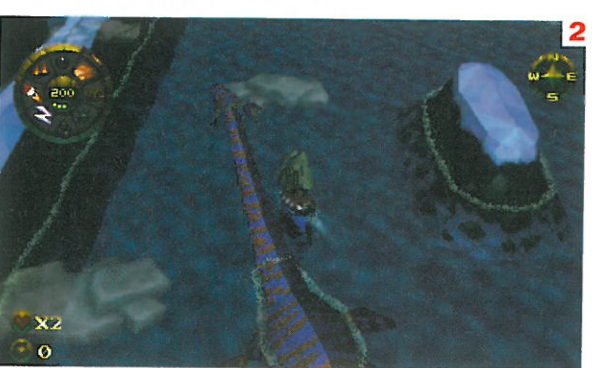




Describe el juego en 100 palabras
Overboard! es un juego de acción con una presencia destacada de elementos de estrategia y rompecabezas. Además, hay unos cuantos toques humorísticos que esperamos gusten a jugadores de todas las edades.
La idea es surcar los mares a bordo de un galeón de piratas equipado con súper turbo y artillería de gran calibre. En su búsqueda del oro y los cálices escondidos hace mucho tiempo por algún pirata enriquecido con el pillaje, el jugador debe conquistar ciudades y aniquilar a enemigos mientras descubre los mapas de los tesoros ocultos.

El juego es trepidante unas veces, otras te obliga a pensar y siempre te plantea desafíos con sus 20 niveles llenos de situaciones muy divertidas.





[1] *Overboard!* incluye un modo Deathmatch que bien podría acabar con la vitola que ostenta *Doom* como el mejor juego de dos jugadores.
[2] Un cocodrilo algo exagerado.

¿Qué tiene el juego que no tengan otros juegos de su género?
Una modalidad de un jugador que incluye pulpos borrachos, peces camicaces, loros asesinos, crías de diplodocus explosivas y muchos enemigos chiflados o sobrenaturales. Y luego está el modo multijugador Deathmatch, que se desarrolla en los galeones. ¿Dónde se ha visto algo parecido?

¿En qué otros títulos se ha inspirado *Overboard!*?
El modo multijugador Deathmatch tiene algunas influencias de *Quake* en su diseño y estructura. Nosotros hemos añadido nuestro toque personal; por ejemplo, puedes ver por anticipado una fase Deathmatch para asegurarte de que vas a entrar en la que realmente quieres. La au-





[1] **Hay muchos puertos que saquear cada vez que sientas que se despierta tu espíritu de pirata.** [2] **Convierte tu galeón en una aeronave.**

sencia de este elemento en *Quake* puede llegar a ser muy irritante a veces, sobre todo para los jugadores novatos.

Nos ha sorprendido mucho comprobar que en términos de jugabilidad la gente relaciona *Overboard!* con *Mario 64*; de hecho, los paralelismos que se han establecido entre ambos afectan a los elementos de rompecabezas. No ha sido algo que hayamos hecho a propósito, pero tampoco vamos a lamentarnos de que haya sido así.

¿Qué va a ser lo mejor del juego?
Las modificaciones del barco del jugador están muy logradas; una de ellas te permite transformar tu galeón en una aeronave. El jugador cuenta con ocho armas donde elegir. A nosotros nos gusta especialmente la Mancha de Aceite: es única por su utilidad y la impresión visual que causa. El guardián Genio también sobresale por su risa demoníaca.

Por último, hay que hablar del modo multijugador que ha causado sensación entre todos los que lo han probado o contemplado.



[1] ***Overboard!*** **ofrece una buena selección de armas. He aquí una bomba aérea un poco primitiva.** [2] **A veces las batallas se vuelven frenéticas, sin hablar de lo divertidas que resultan.**

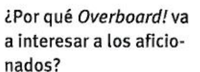
¿Por qué va a ser mejor que cualquier otro de su estilo?
Overboard! es un juego muy difícil de catalogar. Me imagino que su originalidad es un gran punto a su favor. Pero nos gusta pensar que el equilibrio conseguido entre acción y solución de puzzles y la atención a los detalles y a la animación de los gráficos, ha puesto el listón muy alto a los próximos juegos de PlayStation.

¿Alguna innovación técnica específica?
El mar semitransparente produce un gran efecto y el sistema de reflejos y sombras también es digno de mención.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?
Me alegro de que me hagas esa pregunta. Resulta que tenemos en el equipo al único y singular Dave Jones. ¿Cómo que no le conoces? Es el ideólogo y programador de la legendaria serie de juegos *Finders Keepers*, que funcionaba en consolas de 8 bits. El equipo también está integrado por personas que han colaborado en *Lost Ninja 3* y *John Maddens*, de 16 bits, en el software para Jaguar de 64 bits y en varios títulos de Psygnosis para PlayStation. Además, todos ellos son aficionados a los videojuegos.

¿Por qué *Overboard!* va a interesar a los aficionados?
Porque a nosotros nos ha cautivado a lo largo de todo el proceso de creación. Un equipo apasionado, entusiasta y muy motivado siempre producirá algo interesante.

Cuéntanos un secreto del juego que no hayas explicado a nadie
Overboard! ha sido diseñado por 1.000 chimpancés.

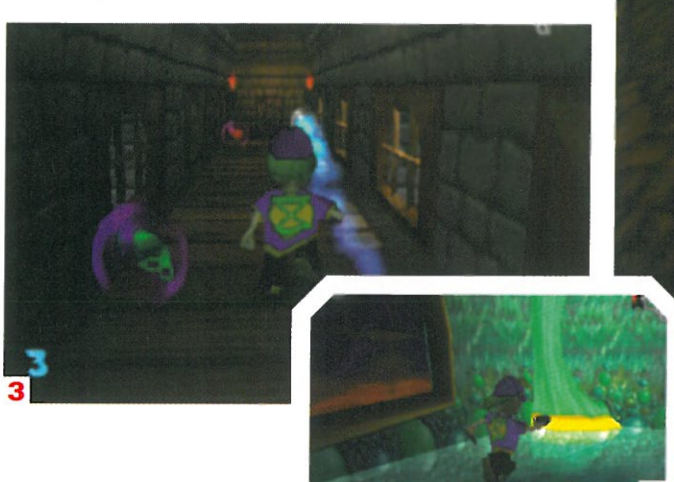






Overboard! **exhibe todo tipo de condiciones atmosféricas. Prepárate a combatir con tormentas como si de enemigos se tratara.**

[1] Puede que el dragón mágico Puff te parezca simpático, pero tiene la maldita costumbre de escupir bolas de fuego. [2] Todos los niveles presentan un aspecto inmejorable, y algunos son realmente impresionantes. [3] Si disparas a un personaje, volverá a por ti en niveles sucesivos. Te sugerimos que saltes sobre sus cabezas para librarte de ellos de por vida.





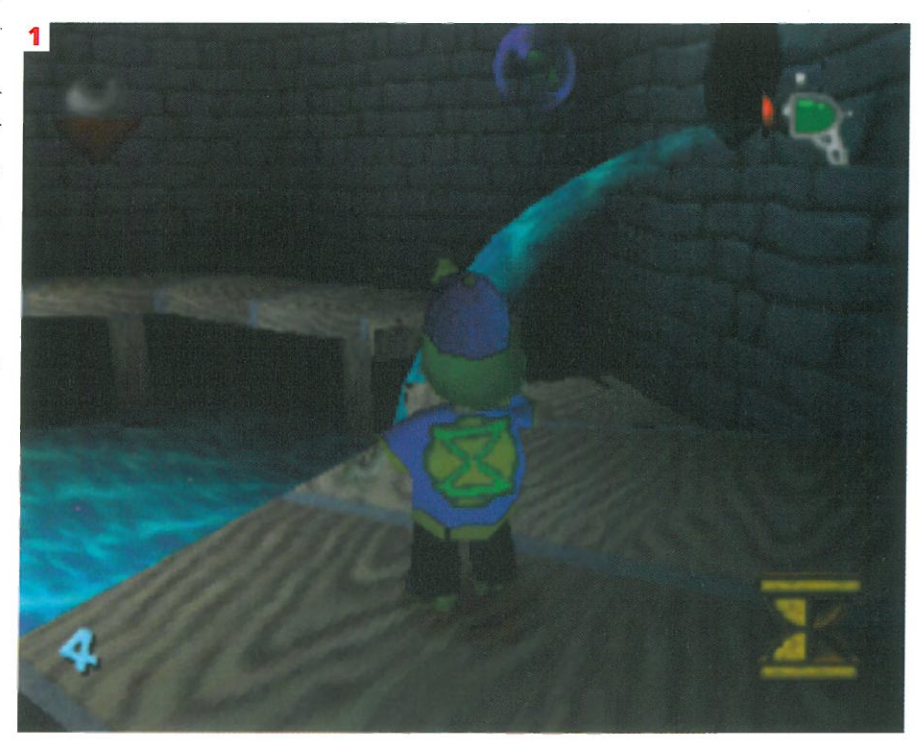
Rascal

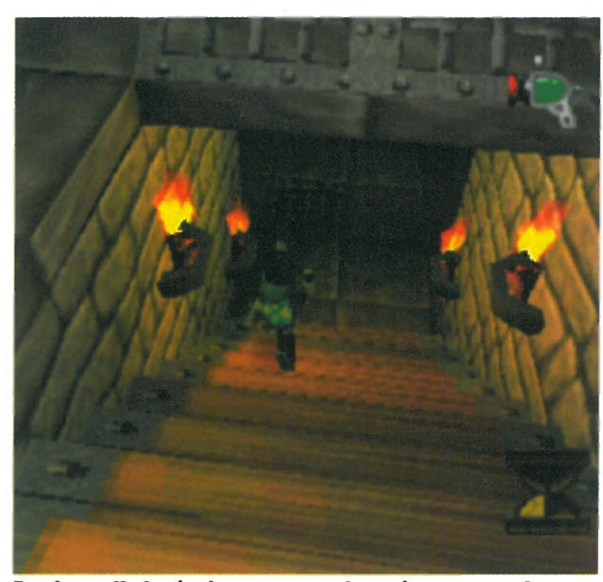
Cambia el curso de la historia

Género: Plataformas en 3-D
Editor: Sony
Fabricante: Psygnosis/ Traveller's Tales
Disponible: Noviembre

Tras la aparición de *Mario 64* toda la industria se devanó los sesos en busca de un juego que pudiese erigirse en el «*Mario* de PlayStation». Con *Rascal*, un título de plataformas en 3-D, Psygnosis parece haber dado en el clavo. Hemos entrevistado a Jim Burton, director de Traveller's Tales, sobre uno de los posibles exitazos del año.

¿Podrías describir el juego?
Rascal es un programa de plataformas en 3-D que combina unos gráficos y un sonido de excepción con una jugabilidad fuera de serie. El protagonista, Rascal, se convierte a la fuerza en un viajero del tiempo; su misión es rescatar a su padre de las garras del Cacique del Tiempo y lograr así que la Historia siga su curso natural. Para conseguirlo, debe reu-





Escaleras. Ya hacía tiempo que no las veíamos en un juego de plataformas.

nir las seis piezas que dan origen a la burbuja del tiempo y que le permiten pasar al siguiente nivel. A medida que avanza la aventura, Rascal explora siete zonas distintas, cada una con su pasado, presente y futuro. Estas zonas comprenden gran número de ambientes surtidos de obstáculos. El resultado final es un juego adictivo y de acción trepidante donde cada nivel implica nuevos enemigos y una increíble variedad de escenarios.

¿Qué juegos han influido en *Rascal*?
Nos hemos inspirado en una combinación entre los mejores elementos de los juegos de plataformas en 3-D, tanto tradicionales como de nueva generación.

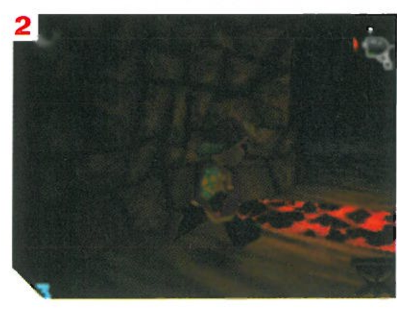
¿Cuál es la mejor parte del juego?
Bueno, no hay ninguna parte en concreto que pueda considerarse mejor que otra. Sin embargo, estamos convencidos de que, en cuanto a la calidad gráfica, *Rascal* rebasa lo visto hasta ahora en PlayStation.

¿Por qué será mejor que cualquier otro juego de su estilo?
Queríamos que los protagonistas tuvieran gancho, de modo que decidimos basarnos en la experiencia de la Creature Shop de Jim Henson. Ellos son los autores de los personajes de Rascal, su padre y el Cacique del Tiempo, mientras que nosotros diseñamos los centenares de personajes animados y criaturas estrafalarias que te acechan en cualquier esquina. El juego despliega efectos de luz y sombras de asombroso realismo. Estos efectos, junto a una jugabilidad absorbente, hacen de *Rascal* un título muy emocionante y visualmente muy rico.

¿Hay alguna innovación técnica digna de mención?
Hemos desarrollado ciertas características especiales que mejoran el aspecto del juego. Por ejemplo, *Rascal* se ejecuta a 50 cuadros por segundo en formato PAL. Esto planteó un reto técnico que ha valido la pena asumir a la vista de los resultados: la jugabilidad y el realismo se incrementan de un modo espectacular. Importamos la iluminación de SoftImage, logrando así unos efectos ambientales impresionantes. La luz varía de una estancia a otra a medida que los personajes las recorren, con lo que se consigue una gran profundidad y un gran realismo. Y, por último, hemos perfeccionado la profundidad y el sombreado de la paleta de colores para obtener de los gráficos un acabado mucho más pulcro.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?
Traveller's Tales ha diseñado, desarrollado y producido varios juegos, como *Mickey's Wild Adventure*, *Puggsy*, *Toy Story* y *Sonic 3D Blast*. Los miembros del equipo proceden de diversos campos: hay programadores, artistas, diseñadores y animadores (en 2-D y en 3-D).

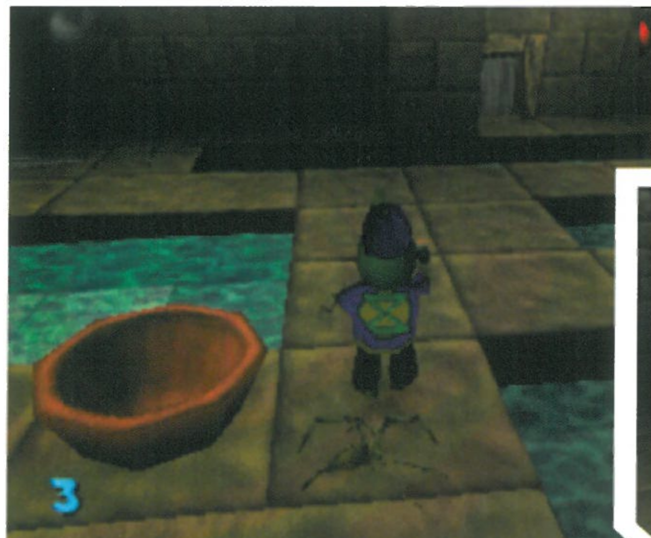
1

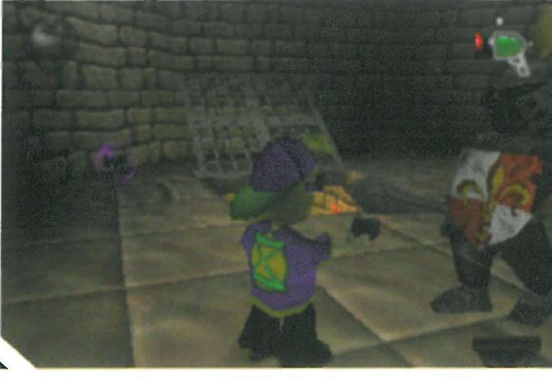

2


[1] Si las cosas se ponen feas, Rascal puede echar a correr como una liebre. [2] El efecto visual de la lava es casi tan impactante como el del agua.

¿Cuál es la mejor cualidad del juego?
Como ya hemos dicho, *Rascal* cuenta con gráficos de calidad excepcional. Juan Montes realizó audaces declaraciones sobre la disparidad entre la PlayStation y la N64, y nosotros esperamos que *Rascal* ayude a suavizar esas diferencias.

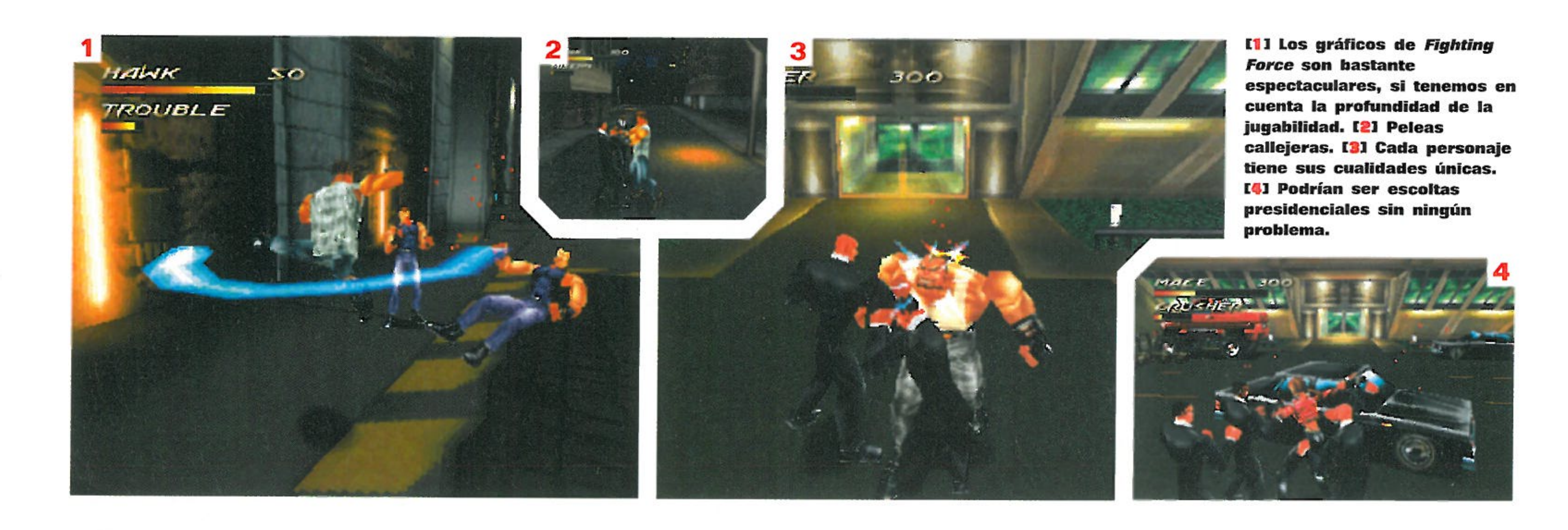
Un secreto sobre el juego que todavía no sepa nadie
Rascal oculta niveles secretos de bonificación. Se incluyen, por ejemplo, una versión retro en 8 bits del juego y otra emplazada en el futuro lejano.





Tendrás que ponerte en guardia para despachar un sinfín de enemigos, desde una araña inofensiva hasta el colosal Caballero de brillante armadura.

LOADING 85% COMPLETO



[1] Los gráficos de *Fighting Force* son bastante espectaculares, si tenemos en cuenta la profundidad de la jugabilidad. [2] Peleas callejeras. [3] Cada personaje tiene sus cualidades únicas. [4] Podrían ser escoltas presidenciales sin ningún problema.

Fighting Force

Prepárate para una guerra entre bandas

Fighting Force **podría ser descrito como un cruce entre *Tekken* y *Tomb Raider*. Controlas cuatro personajes impresionantes que se abren paso a través de una aventura en 3-D; hay interacción con los objetos del escenario y puedes realizar movimientos de lucha muy complejos.**



Género: Plataformas en 3-D

Editor: Proein

Fabricante: Eidos/Core Design

Disponible: No



Core Design se hizo un nombre en la industria de las consolas al crear uno de los mejores juegos de todos los tiempos, *Tomb Raider*. Pero, aunque la continuación está quedando realmente bien, los fabricantes no pueden vivir sólo de un juego.

En realidad, en Core están seguros de que serán juzgados por su próximo lanzamiento y de que el calificativo «mejor que Lara» sonará de labios de más de un periodista. Este equipo de codificadores está de suerte, porque *Fighting Force* parece tan rompedor como *Tomb Raider*. Aspectos del juego como la jugabilidad se benefician de innovaciones técnicas nunca vistas en la PlayStation. Hemos pedido a Suzie Hamilton, de Core Design, que nos explique por qué este cruce entre título de aventuras y *beat 'em up* es tan especial.

Describe el juego en 100 palabras

Fighting Force es un programa de lucha en 3-D interactivo de estilo arcade. Hay cuatro protagonistas: Hawk, Mace, Smasher y Alana. Permite una libertad de movimientos inigualable en sus siete niveles, que a su vez contienen multitud de escenarios. Hay decorados exteriores e interiores y en ciertos momentos el usuario se halla en una encrucijada de caminos, de manera que cuando vuelve a jugar puede elegir una nueva ruta, hasta explorarlas todas.

Cuéntanos el argumento

Mace, Hawk, Smasher y Alana tienen la misión de evitar que el malvado Dr. Zeng destruya el planeta. Él está convencido de que el mundo se debería haber destruido en el año 2000, y como no fue así, el pobrecito está muy disgustado. Ha





[1] Rodeada de admiradores, Alana no tiene más remedio que pelear. [2] Un puñetazo en la cara y la sangre lo salpica todo. [3] Alana es una gata callejera. [4] Los decorados de fondo cambian de manera considerable. [5] Aquí puedes ver a qué nos referimos por iluminación espectacular de fondo.

contratado a una banda de pistoleros a quienes ha lavado el cerebro para que impidan que los héroes del juego puedan apartarlo de su macabro objetivo. La banda de héroes se enteró de lo que estaba pasando cuando uno de los ayudantes del Dr. Zeng se fue de la lengua. En efecto, se trata de otro inteligente y enrevesado aunque en el fondo algo absurdo argumento.

¿Qué es lo mejor del juego?
La parte interactiva de *Fighting* es espectacular. Por ejemplo, si te acercas a un coche y le das un golpe, se dispara la alarma. Si le das otro golpe, el cristal se hace añicos, y si sigues atizándole se abren el maletero y el capó. Lo siguiente es el desguace: si sigues golpeando saltan las ruedas y el coche queda inutilizado. Puedes recoger las ruedas y lanzárselas a los adversarios. Si eres Smasher, se te permite incluso arrancar el motor y aplastar a algunos indeseables con él. Sólo debes preocuparte de que no te atropellen; un buen truco es empujar a la calle a algunos esbirros para que sea a ellos a quienes arrollen. Otro caso es cuando estás en el ascensor y unos cuantos enemigos entran para darte una paliza. ¿Qué puedes hacer? Rompe la caja de cristal que guarda el hacha contra incendios y utilízala para hacer picadillo a unos cuantos agresores. Si esto no funciona, porque, por ejemplo, uno de ellos te arrebata el hacha, arranca un barrote de la barandilla y machácales la cabeza con él. A continuación, rompe el cristal del propio ascensor y échalos fuera. Escucharás sus gritos desesperados mientras se precipitan contra el suelo en una muerte segura. Es muy desagradable.

¿Por qué será mejor que cualquier otro juego de su estilo?
Porque *Fighting Force* ofrece mucho más que el resto de títulos de lucha. Por un lado están las clásicas exploraciones y luchas con uno o dos jugadores, y por otro, la interactividad y la diversión que proporcionan las múltiples maneras de deshacerse de los malos. Sólo por esto ya vale la pena comprar el juego, pero hay mucho más. *Fighting Force* contiene un modo Arena que recuerda a *Tekken* y a *Virtual Fighter*. En total, hay unas siete pistas de combate. Allí puedes luchar contra otro jugador o contra uno de los jefes, según lo lejos que hayas llegado en el juego. El modo Arena también contiene elementos interactivos, así que puedes luchar contra tu adversario con botellas rotas, barras de hierro, bidones de la basura, etc. Cada personaje es capaz de ejecutar hasta 50 movimientos distintos, sin contar los especiales. Y no olvidemos los movimientos coordinados entre dos personajes, para acabar con los malos de forma conjunta.

¿Hay alguna innovación técnica digna de mención?
Además de tener a los dos protagonistas juntos en pantalla en escenarios muy detallados, hemos conseguido que puedan luchar hasta con cuatro o cinco enemigos a la vez sin que la velocidad del juego disminuya en lo más mínimo.

Un secreto sobre el juego que todavía no sepa nadie...
Hawk está muy pero que muy bien, y no os riáis de mí, que ya sé que andáis todos locos por Lara...



Una pandilla demoledora

En *Fighting Force* los coches pueden quedar totalmente destrozados. Con un golpe se dispara la alarma, con dos los cristales quedan hechos añicos y si sigues golpeando salta el capó y, finalmente, las ruedas. Una vez hayan caído estas últimas, puedes recogerlas para arrojarlas contra tus adversarios. Haz lo mismo con los objetos que te encuentres a lo largo del juego.

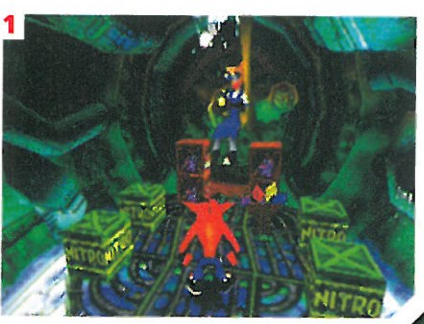








[1] ¿Quién podría caer tan bajo como para atacar a una dama a traición? [2] Una voltereta aérea en la recepción del hotel. [3] La acción se desarrolla alternativamente en escenarios interiores y exteriores.



[1] ¿Qué haría *Crash Bandicoot* sin esas cajas sobre las que saltar? [2] Como ves, todavía puede salir de la pantalla. [3] Otro escenario nuevo: el clima ha cambiado desde el primer juego. Escalofriante... [4] Crash se dirige al encuentro de su destino.





Crash Bandicoot 2

Como un cencerro

Género: Plataformas
Editor: Sony
Fabricante: Naughty Dog
Disponible: Diciembre

En la batalla por el dominio del género de plataformas, el encanto de los personajes decide qué juego saldrá victorioso. Nintendo tiene a Mario, Sega tuvo a Sonic, y Sony... bueno, Sony no tiene a nadie. Cuando la PlayStation iniciaba su andadura se intentó instituir como mascota a Polygon Man, pero la idea no funcionó como esperaban. Después llegó *Crash Bandicoot*, pero ni el millón y medio de copias del juego vendidas en todo el mundo ni el despliegue promocional fueron suficientes para que Crash consiguiera convertirse en el icono de PlayStation.

Hace poco caímos bajo el embrujo de la nueva estrella del firmamento de Tokio, PaRappa the Rappa. Si tenemos en cuenta que se han vendido 600.000 copias del juego creado por Simon Says sólo en Japón, no es descabellado aventurar que su protagonista se convierta en la mascota de Sony. No obstante, la aparición de pósters que muestran a Crash y a PaRappa jugando juntos con una PlayStation, hace sospechar que Sony sigue con la idea de promocionar al locuelo de Crash.

Cuando apareció el *Crash Bandicot* original, revistas especializadas de todo el mundo lo calificaron como uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos. Al principio parecía que *Crash* fuera el equivalente de *Mario* en la PlayStation, pero la gente no tardó en darse cuenta de que en realidad no



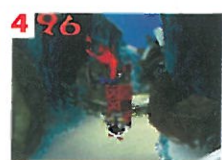


En el primer juego de Crash tuviste la oportunidad de montar sobre un jabalí. En esta ocasión podrás subirte a un oso polar para evitar las ballenas asesinas.



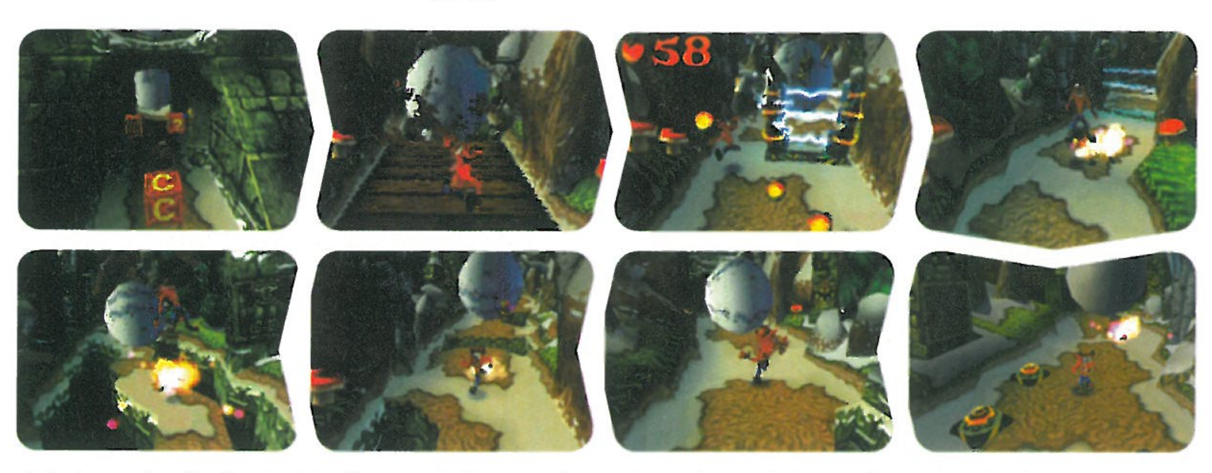






[1] Crash debe esquivar unas cuantas criaturas informes. [2] Esas malditas cajas otra vez. [3] Seguro que el hielo te hará resbalar del mismo modo que los bloques del primer juego. [4] Aquí Crash levanta el vuelo para evitar a los mortíferos pingüinos.

Vuelven las rocas gigantes



Cualquiera que haya jugado a *Crash Bandicoot* recordará las rocas gigantes. Algunos las recordarán con cariño como una desafío supremo para los mejores jugadores y la mayoría las recordarán como una fuente de frustracción. Bueno, pues los pedrolos han vuelto, y esta vez son el doble de peligrosos. Para hacerlo más difícil todavía, en esta ocasión los fabricantes han incluido todo tipo de obstáculos que hay que sortear para llegar al final. Lo peor que tendrás que esquivar en *Crash 2* serán las colinas movedizas, las alambradas electrificadas y las flores explosivas.

era más que un excelente juego en 2-D con algunas pinceladas en 3-D. Esto no impidió que se vendiera en cantidades exorbitantes, y casi un año después de su lanzamiento, los vendedores de juegos de segunda mano lo continúan considerando un juego de cinco estrellas. Cuando se trata de continuaciones, a lo primero que suelen prestar atención los fabricantes es al argumento. Con *Crash 2* eso significaba encontrar una solución a la muerte del malo entre malos, el Dr. Neo Cortex. Recordad como, al final del primer juego, Crash pinchaba el globo del indeseable Doc, enviándolo en picado al infierno. Por desgracia para el chalado de Crash, Cortex se libra de la muerte al caer en una caverna muy profunda. Allí reconstruye su macabro laboratorio y planea su venganza.

Naughty Dog también ha revisado el sistema de los niveles, pues muchos jugadores encontraban la estructura demasiado lineal. Ahora, en vez de deambular por los niveles en un orden predeterminado, puedes decidir en cuál quieres jugar gracias a una innovación: las Warp Rooms o habitaciones de paso. Cada una tiene ocho salidas que conducen a diferentes niveles que se pueden jugar en cualquier orden, de modo que si un nivel es especialmente frustrante puedes ir a otro y volver al anterior más adelante.

Dado que el contenido de *Crash 2* —con alrededor de 100 niveles— casi dobla al del juego original, Naughty ha incluido personajes nuevos para que te ayuden un poco. El más importante es Jo, la hermana pequeña de Crash, que aparece una y otra vez durante el juego. En tu camino también tropezarás con algunos indeseables del primer juego, como el Dr. N Brio, Rippa Roo y con enemigos inéditos como N Gin y Kimodo Mow.

La mayoría de personas que jugaron al título original coincidieron en que los gráficos eran excepcionales, y, como era de esperar, esta vez los codificadores han vuelto a dar en la diana. El mapa de texturas es más detallado, la resolución de los gráficos es mayor y abundan efectos de luz muy cuidados. Hemos pedido a dos miembros de Naughty Dog, Jason Rubin y Andy Gavin, que nos hablaran del juego:

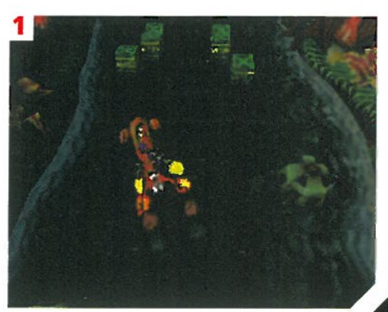
Tras sobrevivir a una caída desde una altura impresionante, el Dr. Cortex no es un hombre feliz. Sólo desea poder convertir a Bandicoot en carne picada para hamburguesas.



[1] No parece una bienvenida demasiado calurosa... [2] El torbellino de Crash. Nada que ver con el Demonio de Tasmania. [3] Le advertimos que no jugara con sustancias peligrosas.

En primer lugar, ¿por qué hacer una continuación?
La verdad es que nosotros siempre habíamos querido crear una serie a partir de un juego originario. Durante la fabricación de Crash nunca nos llegamos a cansar de él ni de su mundo. Además, mientras creábamos el primer título, fuimos guardando montones de hojas con apuntes sobre aspectos que queríamos explorar en el contexto de Crash y que se quedaron en el fondo de un cajón por falta de tiempo. Se podría decir que trabajábamos en *Crash 2* al mismo tiempo que de-

En esta segunda parte Crash puede nadar, lo cual resulta especialmente útil cuando se queda bloqueado en una caverna anegada.



[1] Crash saca su nueva barca para darse un garbeo. [2] Al parecer, Crash tiene un nuevo movimiento para resbalar. [3] Y también puede colgarse. ¿Acaso su movilidad no conoce límites? [4] Más cajas. [5] No conseguimos imaginar qué está pasando.

sarrollábamos *Crash 1*. En septiembre de 1996, poco después del lanzamiento de *Crash Bandicoot*, tomamos la decisión de crear una segunda parte.

¿En qué se diferencian ambas partes en cuanto a la jugabilidad?
Sigue habiendo un camino principal que hay que seguir, pero se han multiplicado las opciones y la cámara tiene mucha más libertad de movimiento.

No hemos abandonado el sistema basado en recorridos, y tenemos razones de peso para ello. Por ejemplo, cuando en *USA Today* propusieron una competición informal entre *Mario 64*, *Crash Bandicoot* y *Nights*, para cinco de cada siete jugadores Crash tiene la mejor jugabilidad y es el juego que comprarían. *USA Today* dijo: «Cuando los dedos tocan los joysticks, piden a gritos jugar a *Crash*». Si adoptáramos la libertad de Mario 64, no tardaríamos en leer un artículo acerca de algún juego basado en recorridos predeterminados que se habría impuesto sobre el nuestro en un test a los consumidores. Además, lo que importa es la jugabilidad.

¿Cómo serán los gráficos de *Crash 2*?
Tuvimos que volver a diseñar el mecanismo con el fin de que *Crash 2* reprodujera el nivel de respuesta de *Crash 1*. Desde la aparición de *Crash 1* han aparecido juegos con un aspecto increíble, pero no queríamos abandonar la jugabilidad tradicional de las plataformas que los jugadores asocian con *Crash Bandicoot*. Así que podéis esperar una continuación sensiblemente mejor, no sólo en cuanto a aspecto, sino también a jugabilidad, con un derroche de elementos nuevos inesperados, como objetos que cuelgan del techo, patinaje sobre hielo, mochilas de autopropulsión, etc.

Lo primero que hicieron los programadores fue tirar a la basura todos los códigos antiguos. La mayor parte del código *C* de *Crash* fue perfeccionado, reescrito y luego convertido a *Assembler*. Los dos programadores del mecanismo de juego pasaron a ser cuatro, lo cual nos ha permitido optimizar el funcionamiento de la consola. Se han reescrito todos los códigos y en muchos casos una misma tarea se realiza mucho más rápido y utiliza mucha menos memoria.

¿Qué podemos esperar de la continuación que no tuviera el original?
Toda la parte artística es completamente nueva. También hay personajes y enemigos nuevos, aunque nuestros favoritos de *Crash 1* aparecen de nuevo; eso sí, con nuevas posibilidades. La animación de Crash ha sido completamente revisada, y tendrá como mínimo diez veces más cuadros. El mecanismo de *Crash 2* ha sido rediseñado del todo, de modo que es más eficiente y se han podido añadir muchos elementos nuevos. Como la jugabilidad de *Crash Bandicoot* tuvo tan buena acogida entre los jugadores, decidimos no cambiarla en la segunda parte. Y si no hemos querido abandonar el estilo original del juego, también nos hemos propuesto ofrecer a los jugadores algo completamente nuevo, así que creemos que *Crash Bandicoot 2* es una buena combinación.



[1] La roca gigante y la flor explosiva hacen que ese lugar resulte muy peligroso. [2] El portal de una de las Habitaciones de Paso. [3] El viejo truco de saltar sobre las cajas para alcanzar el otro lado. [4] Aturdido por un instante, Crash tiene el tiempo justo para llegar al punto donde se guarda el nivel.

LA CUARTA DIME



420

Chronicles Of The Sword

Y se hizo la luz en la PlayStation, en un país llamado Albión, más tarde conocido como Gran Bretaña. Las intrigas abundan en el entorno de la Familia Real (¿quién dice que la historia nunca se repite?), y el joven Gawain es el encargado de devolver la calma a la corte del rey Arturo. Las imágenes de la época son poco nítidas, pero ¿qué se puede esperar de unos gráficos del siglo v?





2000

Gunship 2000, Sim City 2000, Tempest X

El Milenio se nos echa encima y todo el mundo se apunta a los festejos. Hay juegos a punta pala, pero mientras que Maxis nos entretiene construyendo metrópolis e implementando orden y civilización, MicroPose e Interplay mantienen que la gente se limita a seguir liquidando la escoria de los polígonos.

1999

X-Com: Enemy Unknown

La invasión extraterrestre es una amenaza real, y las potencias mundiales se alían para salvar el planeta. Los fondos de este proyecto son limitados. ¿No se podrían congelar las becas a la investigación de las apariciones marianas durante un año para que los marcianos no nos liquiden a todos? En lugar de eso, se aprueba un programa de gratificaciones económicas en función del número de extraterrestres aniquilados.



2010

Psychic Force

Ha pasado una década, y los Psyber Warriors son las últimas estrellas que se distraen con la guerra callejera aliñada con puñetazos. Dotados de poderes sobrehumanos, estos visionarios astutos se desquitan con un tipo llamado Keith, que no tiene nada mejor que hacer que destruir la Tierra. Los combates tienen lugar en cubos transparentes a modo de *rings*.





Siglo XXIV

Star Gladiators, Defcon 5

Ahora es cuando todo se lía. Cuatrocientos años después, da la impresión de que hemos ido hacia atrás. Los luchadores de *Star Gladiators* son muy parecidos a los *Tobal No. 1*, vistos hace medio milenio. Y en *Defcon 5* parece que hayamos vuelto a la época de *Chronicles Of The Sword*. Lo único que queda de la raza humana es una voz en *off*.

2097

Wipeout 2097, Riot, G-Police

De repente, afloran todo tipo de competiciones. Unos pilotos aceleran sobre las pistas de *Wipeout*, mientras otros, pobres fracasados, se divierten con una especie de *rollerball* conocido como *Riot*. Mientras tanto, los G-Police plantan cara a otras naciones en la pugna espacial por los recursos escasos. Hemos cambiado de planeta, y ahora gran parte de la acción transcurre en Calisto, una luna de Júpiter.



2555

Excalibur 2555AD

... O eso es lo que parecía. Pero no, aquí estamos una vez más, dos siglos más tarde, paseando en taparrabos y blandiendo grandes espadas contra nuestros congéneres. El nivel tecnológico ha sufrido tal regresión que ni siquiera hay electricidad. No hay quien se crea que esto es el futuro, sobre todo porque 99 años más tarde nos encontramos de nuevo en el espacio.



NSIÓN

De acuerdo con las estimaciones de los expertos, la vida en PlayStation empezó en el año 420 de nuestra era con la historia artúrica de *Chronicles Of The Sword,* y se terminará en el siglo XXXI, con toda una tropa de Mechs campando a sus anchas en busca de bronca. Aquí te contamos lo que sucede en esos 2.580 años...

1930

Transport Tycoon

Mil quinientos años más tarde, alguien tiene la ocurrencia de trasladarse allende Albión. Total, que los descendientes del rey Arturo toman aviones, trenes y coches con destino a una especie de Nada Genérica donde se proponen convertirse en magnates del transporte con ideales capitalistas. Todo acabará en lágrimas...



1935

Agent Armstrong

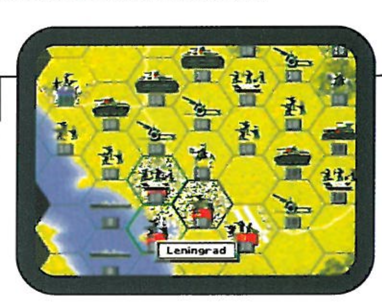
En el camino hacia la perdición, la búsqueda de riquezas es una flecha de dirección obligatoria. La ambición de dinero fácil ha conducido a una Humanidad sometida a la violencia de las bandas. El «Mundo» (una extensión de la Nada Genérica) está a punto de caer bajo el dominio de El Sindicato, una pérfida organización criminal. Mientras Armstrong nos salva, aparece un joven pretendiente al trono conocido como Adolfo...



1939

Panzer General & Allied General

El «Mundo» está ahora dividido en áreas específicas: en África del Norte, por ejemplo, se desatan guerras por el petróleo, y en Rusia, hacen de tripas corazón a base de patatas y «agua de cosacos». Estos desarrolladores tienen una imaginación... Siempre nos sorprenden con algún personajillo estrafalario (en este caso un enano alemán con extraño bigote y andares afectados...) que se propone gobernar el mundo a cualquier precio. «Perdone, ¿ha visto usted pasar la originalidad por aquí? Pues no.»



2048

Tobal No.1

A mediados del siglo XXI los humanos han comenzado a mutar, adoptando todo tipo de formas (incluidos unos hombres-pollo de 8 patas). Pero, ¿quién lo iba a decir?, todos siguen dispuestos a repartir leña. Los púgiles presumen de duros en una Tierra plagada de edificaciones y túneles de diseño tosco y colores pastel. Razón más que suficiente para ponerse a dar puñetazos...



2084

Robotron 2084

Los únicos humanos sobre la faz de la Tierra son Mamá, Papá y Mikey, y el mismísimo planeta no es más que un vacío negro animado por unos iconos de colores brillantes (como un árbol de Navidad iluminado en medio de la noche). La historia cuenta que los Robotrons no se concedían tregua en su empeño de liberar al mundo de la única familia humana que quedaba. Por desgracia, ésta sobrevivió y su prole se mudó después a otros juegos.



2096

Tenka, Blast Chamber

En el 2096 la vida se desarrolla en escenarios interiores. La mayoría de la gente subsiste en oscuros pasadizos, y disparar a robots y mutantes es un ejercicio rutinario. Para relajarse, podrían hacerse la pedicura o comerse un helado en la bañera, pero por lo visto les va la marcha a lo *Blast Chamber*. Es decir, llevan una bomba atada a la espalda e intentan que explote en un tiempo prefijado. La Humanidad empieza a recordar con nostalgia el boxeo...



3037

StarFighter 3000

Es clavado a *Gunship 2000*. ¿No será una equivocación? Han pasado 1.000 años y el mismo mundo de polígonos dispersos reaparece, sin que haya rastro alguno del ajetreo de los últimos milenios. Puede que sea cierto que la historia se repite, pero esto parece un poco cutre. Y nosotros que creíamos en el Progreso.



Siglo XXXI

MechWarrior 2

Todo termina a 30 metros de altura batallando por los cuatro continentes. Han pasado más de 2.500 años desde el principio de los videojuegos. ¿Es esto lo máximo a lo que podíamos aspirar? Se utilizan los controles de cabina de siempre, mientras que grandes amasijos de hierro vagan por las alturas, disparándose misiles unos a otros. Habrá que decirle a la Historia: «Mira, guapa, aquí hay algo que no funciona».



Próximamente en sus pantallas... ***Hercules,*** **el nuevo bombazo de Disney saldrá como película y juego a la vez. ¿Quién da más?**

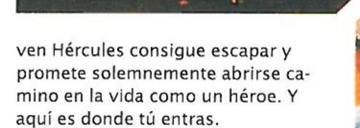
Un año más, Disney se dispone a arrasar en taquilla con su nueva película. En esta ocasión le ha tocado el turno a *Hercules*, el relato sobre el titán semidiós de la mitología griega.

Como era de esperar, tratándose de Disney, la historia que han creado se salta a la torera el cuento tradicional. En la versión disneyniana, el bebé Hércules es raptado por Dolor y Pánico, los esbirros de Hades, el Señor de las Tinieblas, que vive obsesionado con la idea de acabar con Zeus y arrebatarle el trono de Dios supremo. Dolor y Pánico mandan a Hércules a la Tierra, donde se le administra una pócima ponzoñosa en un intento de mermar algunos de sus poderes. El joven Hércules consigue escapar y promete solemnemente abrirse camino en la vida como un héroe. Y aquí es donde tú entras.

Se trata de un juego de plataformas basado casi por completo en pantalla de *scroll* con elementos 3-D — imaginamos que algo así como *Pandemonium*— y con algunas secuencias en primera persona. Debes guiar a Hércules a medida que recorre la antigua Grecia de camino a Tebas —con el hilarante nombre de «La Gran Oliva» en la película y en el juego— y en su periplo al Mundo de las Tinieblas para librar la batalla final contra el mismísimo Hades.

Nuestro héroe cuenta con una gran variedad de movimientos, incluidos saltos y carreras, el manejo de la espada y la habilidad para recoger objetos y cargarlos durante la exploración de los distintos niveles. Y hay una cosa que lo diferencia del juego de plataformas corriente: en todos los niveles existen caminos opcionales para que el juego no se haga repetitivo. Si a esto añadimos las numerosas áreas secretas que hay repartidas por todo el juego, convendrás en que se trata de un título con un gran potencial adictivo.

> Se trata de un juego de plataformas basado casi por completo en pantalla de *scroll* con elementos 3-D y algunas secuencias en primera persona



[1] No se te ocurra nunca blandir una espada en medio de una tormenta. [2] Esta imagen recuerda vagamente a la escena de *El Rey León* de la estampida de los ñúes. [3] Hércules, pilar de la comunidad.







[1] ¿No se supone que los centauros llevan arcos? [2] Ya te lo advertimos, te estás buscando problemas. [3] Fíjate, si hasta es capaz de chocar los talones en el aire. ¡Qué tío!



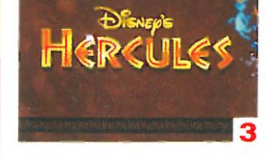
■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Disney	■ GÉNERO	Plataformas
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	Uno



[1, 2] Esta imagen nos recuerda la escena de *Primer Caballero*, esa película tan mala en la que Richard Gere derrota en un torneo a una máquina para conseguir un beso de Julia Ormond. [3] La pantalla con el título. [4] «¡Diablos, es una calle de sentido único!» [5] Suponemos que es el Mundo de las Tinieblas. [6] Habíamos oído hablar del boxeo con un adversario imaginario, pero esto es ridículo... [7] Los programadores y el equipo creativo en una pose clásica.







Sin embargo, lo que hace de *Hercules* un título singular es que por primera vez un juego basado en una película se ha desarrollado de forma conjunta con la versión cinematográfica. Esto quiere decir que el juego ofrecerá auténticos *clips* y canciones de la película y unos diálogos especiales únicos para el juego que fueron grabados al mismo tiempo que la banda sonora del filme. Con narradores ilustres, como Danny DeVito, y con el británico Gerald Scarfe, uno de los mejores animadores del mundo, como responsable del diseño de producción, es seguro que una vez acabado, el juego exhibirá un grado de perfección y profesionalidad equiparable al de la película, si no mejor. En palabras de Craig Allen, el productor del juego, «la belleza del medio en que se desenvuelven los videojuegos consiste en que, a diferencia de una película, no está limitado por la necesidad de contar una historia en un tiempo limitado, ya que el jugador, a diferencia del espectador, controla la experiencia que está viviendo. Esto ha permitido que en el juego se puedan encontrar algunos elementos concebidos para el filme animado que, por una u otra razón, nunca se introdujeron en la versión cinematográfica. También hemos podido ampliar algunos entornos y dar más protagonismo a ciertos personajes que en la película desaparecen rápidamente».

Esperemos que el juego haga honor a tanto bombo publicitario. Nos vienen a la memoria algunos intentos más que aceptables realizados por Disney para PC (*Aladín* y *El Rey León*, por ejemplo) que nos hacen albergar la esperanza de que esta fantasía en 10 niveles valdrá realmente la pena.

En España está previsto que el juego salga al mercado justo después de la película, así que en noviembre más o menos tendrás el debido PlayTest.

Incluye narradores ilustres, como Danny DeVito, y al británico Gerald Scarfe, uno de los mejores animadores del mundo, como responsable del diseño de producción





[1] ¡Un momento! ¡Ese tío lleva una falda! [2] Venganza del monstruo policéfalo. Intenta no acobardarte cuando estés frente a semejante bicho.

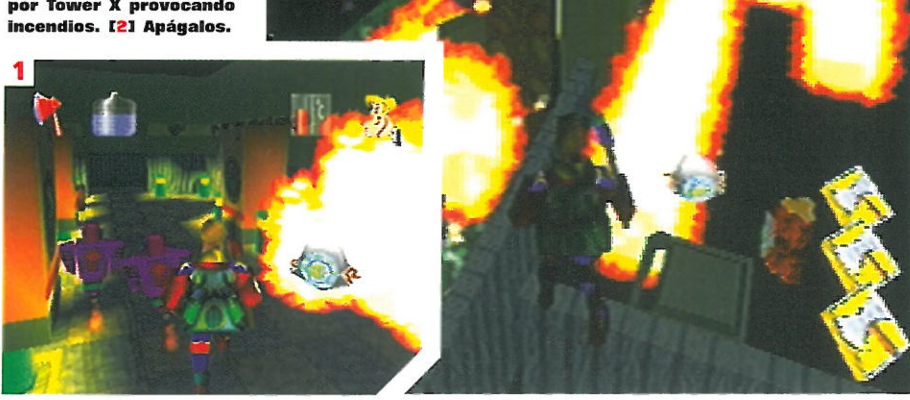


Un bombero de célebre apellido se enfrenta a la irrefrenable piromanía del excéntrico propietario de un rascacielos. Damos la bienvenida a un nuevo superhéroe...

En fin, tal vez deberíamos empezar por aclarar de dónde vienen los nombres. McQueen, el apellido de nuestro amigo Roscoe, hace sin duda referencia a un tal Steve McQueen. ¿Os suena? Se trata del actor que interpretó uno de los papeles más importantes en *El coloso en llamas*, una de esas películas de catástrofes que tanto se estilaban allá por los años setenta. «¿Y por qué?», os estaréis preguntando. Pues porque Roscoe, por muy raro

[1] Puedes seguir la acción desde arriba y desde detrás de Roscoe. [2] El icono de agua hace referencia a la manguera.





[1] Los robots pasean por Tower X provocando incendios. [2] Apágalos.

que parezca, tratándose de un personaje de videojuego, tiene como misión apagar los incendios que se declaren en un nuevo coloso en llamas. Su objetivo es salir victorioso de su duelo particular con el malvado Sylvester T. Square.

En efecto, Roscoe McQueen es el primer bombero que aparece en la escena Play-



■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Slippery Snake Studio**	■ GÉNERO	**Plataformas/Acción**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] Roscoe puede recoger diversos objetos a lo largo de su recorrido por el rascacielos. Las hachas arrojadizas, por ejemplo, pueden eliminar a los robots. [2] El termómetro alcanza cotas peligrosas. Está a punto de estallar.

Slippery Snake Studio





El proyecto de hacer un juego como *Roscoe McQueen* estaba en la mente de los componentes de Slippery Snake antes de que existieran como equipo. Una vez constituido como tal, Slippery Snake fue contratado por Sony para poner a punto el título que representa su debut en PlayStation. Slippery Snake, formado por un total de doce miembros, tiene su sede en la localidad inglesa de Telford. *Roscoe* será sin duda una excelente tarjeta de presentación ante el mundo de PlayStation.

Station. Un héroe cien por cien americano: rubiales, con una mandíbula poderosa y armado con un hacha y una manguera. El juego se basa en gráficos 3-D, con perspectivas parecidas a las de *Tomb Raider*. Lo que lo diferencia de este título es que *Roscoe McQueen* no cuenta con la vertiginosa sensación que proporciona la cámara ubicada justo detrás de la cabeza de Lara. Los programadores, Slippery Snake (dirige tu mirada a la página siguiente para más información sobre ellos), han utilizado un ingenioso sistema para evitar que la cámara se vuelva loca.

El juego se basa en gráficos 3-D, con perspectivas parecidas a las de *Tomb Raider*

Lo que han hecho es asegurarse de que Roscoe nunca pueda apoyarse a una pared, situando objetos adyacentes por todas partes. De esta manera han reducido las apariciones repentinas de muros que impiden el avance. La verdad es que el invento funciona a las mil maravillas.

Rascacielos amenazado

El coloso en llamas en cuestión se llama Tower X y su propietario no es otro que el susodicho Sylvester Square. En pocas palabras, lo que pasa es que a Sylvester se le han cruzado los cables y se ha apoderado del ordenador central con el fin de destruir el edificio. Varios robots recorren los pasillos provocando incendios aquí y allá. La misión de Roscoe no es otra que la de apagarlos y tener un intercambio de impresiones con los retorcidos pirómanos.

El juego se basa en una serie de niveles, en este caso pisos. El primero es la lavandería, que se encuentra en el sótano, donde un puñado de lavadoras no paran de silbar y zumbar. Después Roscoe tiene que seguir avanzando por áreas temáticas como el aparcamiento, el gimnasio, la zona comercial y los pisos utilizados como viviendas.

Durante su misión, Roscoe disfruta de la compañía de un pequeño robot llamado Lucky Digit. La mascota le ayudará dándole consejos y pistas sobre la localización y la magnitud de los incendios. Roscoe empieza su andadura con un hacha y una manguera. El hacha le sirve para eliminar robots y derribar puertas. La manguera... bueno, podéis usar vuestra imaginación. Por el camino, Roscoe puede recoger bombas de agua, CO_2 y hachas arrojadizas.

Por lo que hemos podido ver, *Roscoe McQueen* es un intento de hacer algo diferente. Visualmente, parece muy bueno y las perspectivas de *Tomb Raider* deberían jugar a su favor. Estad atentos a una demo que aparecerá en un futuro no muy lejano.



Criaturas feroces

Tómense *Doom* y *Resident Evil*, añádase una pizca de la atmósfera del viejo Londres y remuévase todo con suavidad en Francia hasta que esté bien cocido. Sírvase frío.

Los franceses parecen dispuestos a no dar ni un respiro a la PlayStation. *V-Rally*, de Infogrames, arrasa en las tiendas, *Hercules*, la aventura animada de plataformas de Disney, se aproxima con sonoras pisadas y Kalisto está a punto de terminar su trepidante aventura de acción, *Nightmare Creatures*, el juego que ahora nos ocupa. Pero empecemos por Kalisto. «¿Kali qué?», pensaréis. Pues se trata de una compañía de software con sede en Burdeos que se fundó en 1990 y cuyo primer nombre fue Atreid Concept. En 1994 fue adquirida por el grupo Pearson y pasaron a denominarse Mindscape Bordeaux para luego volver junto a su fundador Nicolas Gaume. Pero ahora hablemos del juego.



Nightmare Creatures es una aventura de acción en 3-D con perspectiva en tercera persona, con dominio de los planos picados desde atrás. El juego combina los mejores elementos de *Tekken* y *Resident Evil*, como explica Cyrille Fontaine: «Básicamente es un juego de acción. La parte de la aventura sólo incluye la exploración y el uso de algunos interruptores y palancas, más o menos como sucede en Doom».





[1] Éste se ha pasado haciendo régimen. [2] ¡Uf! Los ataques de algunas criaturas tienen mayor alcance del que puedas suponer. Suerte que Nadia es rápida como el rayo.

El argumento

El juego se desarrolla en el Londres del siglo XIX, aunque la trama —de tintes demoníacos— se remonta a mucho antes de 1834: en el siglo XVII una sociedad secreta llamada Hermandad de Hécate emergió con fuerza para después entrar en declive, hasta que en 1830, un individuo llamado Adam Crowley intentó restituirle su poder perdido. En una noche de niebla, la ciudad de Londres fue invadida por una horda de monstruos que desapareció tan rápido como vino. La leyenda dice que dos figuras misteriosas siguieron a las criaturas desde la capital de Inglaterra. Se trata de Ignatius, un hombre de Dios vestido de negro y Nadia F, una joven norteamericana. «Hemos creado el escenario inspirándonos en diversas fuentes y han intervenido muchas personas —afirma Cyrille—. El argumento original —Londres, criaturas, sociedades secretas casi esotéricas— procede casi en su totalidad del libro *Anubis Gates*, escrito por Tim Powers.»

[1, 2] Los monstruos no respetan ni a las damas. Nadia debe prepararse a blandir su espada. No apto para cardíacos.

El jugador adopta el papel de Nadia o Ignatius y su misión es buscar y eliminar a varios dementes inscritos en la Hermandad de Hécate, así como hacer picadillo a los mil y un monstruos que van apareciendo. Los dos personajes poseen habilidades ligeramente distintas. «El personaje femenino no es tan fuerte, pero es más rápido, mucho más que el hombre. Ignatius utiliza los movimientos básicos, de manera que los principiantes se sentirán más cómodos con él. Una vez te has familiarizado con el juego, el papel de Nadia te ofrece nuevas dimensiones.»



■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Francia
■ FABRICANTE	Kalisto	■ GÉNERO	Aventura de acción
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ JUGADORES	Uno

[1] ¡Chúpate ésa, minotauro colorao! [2] Puede que Ignatius no sea tan veloz como Nadia, pero por suerte es un poco más fuerte. [3] El detalle de algunos de estos monstruos hace ruborizar incluso a *Resident Evil*.







Los enemigos son difíciles de derrotar, ya que la inteligencia artificial les permite localizarte y usar el paisaje en su provecho

Kalisto sigue trabajando en las dinámicas del jugador y la cámara, pero los resultados obtenidos hasta el momento son magníficos. «Algunas de las acciones más complejas se lograron empleando la captura de movimientos —explica Cyrille—. Pero la mayoría de las animaciones están hechas a mano debido a la escasez de memoria. Todavía estamos estudiando cómo colocar la cámara para conseguir el mejor plano posible. El paisaje es muy irregular y los obstáculos varían en cuanto a tamaño y altura. Incluso si no llegásemos a estar del todo satisfechos de los resultados obtenidos, creo sinceramente que nuestra dinámica es superior a la de muchos otros juegos.»

Hay una buena gama de personajes «malos» al alcance del jugador, incluyendo bastantes jefes. La mayor parte del juego transcurre librando combates y Kalisto insiste en que las batallas son extensas y variadas. «La inteligencia artificial de los monstruos es bastante nueva en este tipo de juegos —añade Cyrille. Los enemigos son difíciles de derrotar, ya que la inteligencia artificial les permite localizar al jugador y utilizar el paisaje en su provecho.»

Otra innovación es la representación —ejecutada a 30 imágenes por segundo— de un fondo muy complejo y de personajes de una articulación muy compleja. El juego presenta cinco jefes estándares, cada uno con comportamientos y formas específicos, y el jugador debe adaptar su técnica de lucha en función del contrincante. Por ejemplo, el primer jefe es una serpiente gigante de cinco cabezas que sale de un pozo, mientras que al final del juego el héroe debe enfrentarse con un enorme monstruo en los tejados del Palacio de Westminster. Eso hace un totala de seis jefes. Las misiones transcurren en 15 barrios de Londres, desde Chelsea pasando por parques, muelles, alcantarillas y cementerios hasta la batalla final de Westminster. Los monstruos campan por sus respetos y adoptan diversas formas que van desde insectos diminutos e irritantes hasta seres horripilantes grandes como camiones. Al parecer, algunos de ellos surgen del río Támesis. ¡Qué asco, con lo contaminado que está!

Kalisto parece haber acertado plenamente con la atmósfera y las sensaciones que transmite el juego. Las calles húmedas e insalubres del viejo Londres son magníficas, como lo son los efectos de la niebla, la lluvia, la nieve y las hojas cayendo. Estamos ansiosos de tener en nuestras manos la versión final de *Nightmare Creatures*. No hay duda de que estamos ante un juego distinto.







[1] ¡Socorro! [2] No todos tus rivales son monstruos. Por lo menos no en el sentido convencional...

El reparto y la historia



1. Ignatius Blackward

Ignatius es un hombre de Dios que viaja por el mundo. Es un experto en lenguas extranjeras («mais oui, aye»), chamanismo, rituales ocultos y escritos cabalísticos. Un día, una parroquia del barrio londinense de Chelsea lo requiere y al volver la gente le explica horribles historias de monstruos. Algunos creen que han surgido de las excavaciones realizadas en los muelles de St. Catherine, que ardieron durante el Gran Incendio de 1666. Poco después, aparece un extraño manuscrito en el umbral de la puerta de Ignatius y nuestro héroe consigue descifrar que su autor es Samuel Pepys, que la fecha corresponde al año 1666 y que habla de la Hermandad de Hécate. Una fórmula misteriosa para transformar materia inerte en monstruos lo pone en guardia y decide enviar el libro al historiador Jean F, que vive en Nueva Orleans.



2. Nadia F

Esta joven ha hecho el juramento de que les ajustará las cuentas a Adam Crowley, el asesino de su padre, y a la Hermandad. Durante el entierro de su padre, un desconocido le entrega una nota misteriosa que reza: «Puedo decirte algo sobre AC. HVHJ».



3. Adam Crowley

El otrora científico Adam Crowley dirige en la actualidad la Hermandad de Hécate. Fue él quien descubrió el diario de Pepys. Los ricos partidarios de Crowley están cada día más molestos con su comportamiento; uno de ellos roba el diario y lo deja en la puerta de Ignatius, y luego le entrega la nota a Nadia.

Dr. Jean F

Padre de Nadia y experto en sociedades secretas, Jean se alegra muchísimo cuando recibe el libro y decide emprender viaje a Inglaterra. Sin embargo, las investigaciones que lleva a cabo resultan fatales: cae herido de muerte. Antes de expirar, consume su último hálito susurrando a Ignatius la frase «el asesino es Adam Crowley, Hermandad de...».



Tekken, Ridge Racer, Tekken 2, Soul Blade... Y ahora los programadores de Namco están ocupados con la conversión de otro de sus grandes éxitos de arcade. ¿Pero es que esta gente no duerme?



[1, 2, 3, 4] Los fans del original de arcade observarán que la versión PlayStation tiene menos detalles. En contrapartida, posee una fluidez increíble.



La máquina de salón recreativo en todo su esplendor. Muy pronto entrará en los salones domésticos. Bueno, casi.

Time Crisis fue la respuesta —y menuda respuesta— de Namco a *Virtua Cop*, de Sega, la serie de «juegos de pistola» de arcade. Aparte de unos gráficos súper suaves, muy detallados y de excelente animación, el juego ofrecía numerosas innovaciones que pusieron al rojo vivo la competición y le garantizaron un gran éxito.

La primera de ellas era la pistola, la más avanzada de las producidas hasta la fecha. Además de ser seis veces más precisa que las demás, la pistola de Namco incluso daba un golpe hacia atrás simulando el efecto del retroceso. No obstante, es posible que el elemento más singular de todos fuera la incorporación de un controlador con pedal. Al pisarlo, abrías fuego y al soltarlo podías ponerte a cubierto en el refugio más próximo para recargar tu arma; eso sí, tenías un tiempo limitado para «limpiar» cada área de enemigos, de modo que no podías permanecer oculto por mucho tiempo.

Como casi todas las grandes ideas, el pedal era muy sencillo, pero con un solo movimiento el jugador tenía a su alcance más control sobre la acción que en cualquier otro juego de pistolas.

Este factor, unido al límite de tiempo, aumentaba considerablemente la jugabilidad del título. Si a estos elementos añadimos unos diseños de niveles muy imaginativos e ingeniosos y un derroche de se-

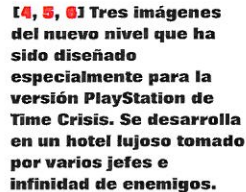


EDITOR	**Sony**	ORIGEN	**Japón**
FABRICANTE	**Namco**	GÉNERO	***Shoot 'em up* 3-D**
DISPONIBLE	**Octubre**	JUGADORES	**Uno**

[1] Ten cuidado con los helicópteros. [2] Todos los juegos de pistolas tienen malos enloquecidos que van a por ti sin contemplaciones... [3] En el modo Time Attack la vida de las personas no tiene ningún valor.







[4, 5, 6] Tres imágenes del nuevo nivel que ha sido diseñado especialmente para la versión PlayStation de Time Crisis. Se desarrolla en un hotel lujoso tomado por varios jefes e infinidad de enemigos.



cuencias de vídeo, no hay duda de que Namco tenía todas las cartas para salir triunfador en el intento.

De hecho, el único punto en contra de *Time Crisis* era que estaba basado en la placa System 22 de Namco, por lo que las posibilidades de crear una conversión para PlayStation parecían escasas; después de todo, la máquina gris de Sony se basa en la System 11, menos avanzada y en primera instancia no había manera de que el juego pudiera funcionar sobre esa base.

Por suerte, los codificadores de Namco parecen no conocer el significado de palabras como «imposible» y han logrado que *Time Crisis* pronto llegue a la consola gris.

Como en el juego de arcade original, la versión PlayStation de *Time Crisis* te convierte en Richard Miller, un agente especial al que se le encomienda el rescate de Raquel, la hija del presidente, que ha sido raptada por el malvado Sherudo Garo y sus igualmente perversos secuaces. Al más puro estilo de un héroe, Miller penetra en la base de Garo y debe abrirse camino disparando a un sinfín de enemigos armados hasta los dientes con su pistola infalible como única ayuda.

Asimismo, el *Time Crisis* para PlayStation ofrecerá los dos modos

Pistolas, pistolas, y más pistolas

Está claro que un juego de pistola no es muy divertido si no incluye una buena pistola, pero los chicos de Namco piensan en todo: *Time Crisis* se venderá con el nuevo controlador GunCon —diseñado especialmente para el juego— incorporado.

Basado en la pistola para arcade anunciada a bombo y platillo, Namco afirma que el GunCon acabará con todos los problemas de precisión que tanto han perjudicado a diseños anteriores (cualquiera que haya jugado a *Die Hard Trilogy* sabe lo frustrante que esto puede resultar).

Conectado al puerto AV de la PlayStation y a la salida del joypad, el GunCon puede confrontar la señal que recibe de la televisión con la producida por la máquina, ofreciendo así una gran exactitud. Namco sostiene que la pistola será capaz de distinguir entre los pixels de la pantalla, considerados individualmente.

Además del gatillo, el GunCon también incluye dos botones colocados a ambos lados del tambor. Uno de ellos se emplea para seleccionar opciones y el otro hace la función del pedal de la máquina arcade y te permite, con una leve presión, ponerte a cubierto para recargar tu arma. Por desgracia, el GunCon no incluirá el efecto de retroceso que tenía la versión arcade.

Time Crisis se está diseñando específicamente para sacar el máximo provecho del GunCon. Aunque esto signifique que no podrá funcionar con ninguna otra pistola, Namco tiene pensado sacar al menos otro juego que pueda utilizar el controlador y es probable que otros editores acaben incorporándolo a sus juegos. El anterior controlador de Namco, el NegCon, se ha convertido en un periférico estándar para los juegos de carrera y todo apunta a que el GunCon seguirá el mismo camino para los juegos de disparos.





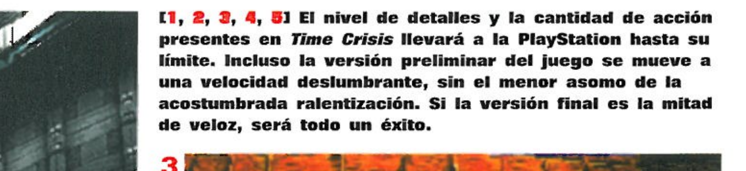


[1, 2, 3] Uno de los grandes aciertos de *Time Crisis* es la cantidad de elementos que hay en el fondo a los que puedes disparar con liberalidad. Los resultados son a menudo tan espectaculares como muestran estas pantallas. Si el controlador GunCon es tan preciso como afirma Namco, no será ningún problema hacer que el bidón de aceite estalle en pedazos.



PrePlay | Time Crisis





[1, 2, 3, 4, 5] El nivel de detalles y la cantidad de acción presentes en *Time Crisis* llevará a la PlayStation hasta su límite. Incluso la versión preliminar del juego se mueve a una velocidad deslumbrante, sin el menor asomo de la acostumbrada ralentización. Si la versión final es la mitad de veloz, será todo un éxito.







¡Vida extra!

Si no puedes esperar a que salga la versión para PlayStation de Time Crisis y quieres precipitarte al salón recreativo más próximo para ver cómo funciona, toma nota de un truco muy útil: si consigues dar en el blanco en 10 disparos seguidos, aparecerá una señal de «vida» justo a la derecha del tiempo que te queda. Si disparas 30 veces y no yerras ni una sola vez, conseguirás una vida extra.

de juego del original. En el modo Story, debes avanzar a balazo limpio a través de varios niveles, cada uno de los cuales se halla dividido en diferentes áreas. Para superar un área, tienes que aniquilar a todos los malos que se te crucen por el camino antes de que se acabe el tiempo. De lo contrario, tus enemigos te harán picadillo. Por otro lado, el modo Time Attack te permite escoger una plataforma e intentar completarla lo antes posible sin tener que preocuparte por el valor de las vidas humanas y menudencias como ésa.

Sin embargo, como habrá notado cualquier veterano de las arcade en estas imágenes, el *Time Crisis* para PlayStation no va a ser una versión perfectamente pixelada del original. No hay que olvidar que la placa System 22 es mucho más avanzada que la System 11 utilizada por la PlayStation. No obstante, Namco está poniendo en práctica todos sus recursos para que el juego tenga la máxima calidad posible y, a pesar de que los gráficos son menos detallados y las texturas no son tan buenas, la versión preliminar del juego ya funciona a una velocidad y con una fluidez increíbles, y la animación es magnífica.

Habrá también un nivel extra con más enemigos y jefes y dos rutas diferentes.

Si a todo esto le sumamos la precisión prometida del controlador GunCon (véase el apartado *Pistolas, pistolas y más pistolas*), está claro que Namco se coloca en una posición inmejorable para establecer el nuevo estándar de los *shoot 'em up* en cualquier consola.



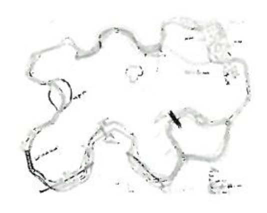




[1, 2] ¿Unos malos vestidos con americana y corbata? Están pidiendo a voces que los hagas puré... [3] Como estos enemigos que llevan puestos trajes azules y peinados a la última.



Un puñado de juegos de carreras se ha subido a la cresta de la ola donde está instalada la PlayStation. El último en zambullirse en las aguas de 32 bits es *Power Boat*. ¿Te apetece un garbeo en lancha?



Hasta que no se produjo la revolución de los 32 bits, la tecnología restringía la mayoría de los juegos de carreras a escenarios de tierra. La aparición, primero, de títulos como *Jet Rider* y, ahora, de *Rapid Racer* anuncian el ocaso del apego al secano. El lanzamiento en otoño de *Power Boat*, de East Point Software, confirma el imparable ascenso del H_2O. Esta compañía desarrolladora se ha propuesto ofrecer una visión realista de las carreras acuáticas y por eso ha dedicado mucho tiempo a perfeccionar la dinámica de fluidos del agua y sus efectos.

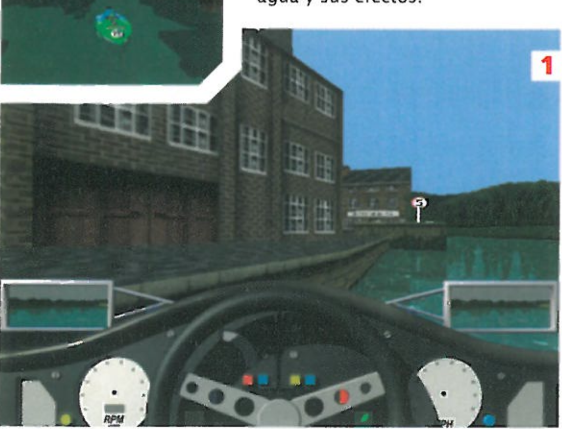
Hay tres maneras diferentes de jugar a *Power Boat*. Al principio, el modo Campeonato sólo te permite correr las tres primeras pistas. Si sales airoso en el intento, podrás clasificarte para las siguientes etapas y así sucesivamente hasta que ganes el Campeonato o bien perezcas envuelto en una bola de fuego (pobrete...).

La siguiente opción es el Slalom, que pone a prueba tu habilidad con el volante. El test final es el nivel Arcade, donde puedes ensayar todo tipo de saltos fantásticos y tomar atajos sin tener que preocuparte por quedar clasificado.

Power Boat trae un total de nueve pistas muy diferenciadas. Por ejemplo, en el recorrido japonés navegas alrededor del monte Fuji contra un fondo nocturno salpicado de rascacielos futuristas. Otros localizaciones incluyen el río Amazonas, Mónaco o Rusia. La dificultad de los circuitos va en aumento, alcanzando su cota máxima con la furia de las aguas neoyorquinas. Este circuito no sólo es duro hasta la extenuación sino que además te obliga a sortear los objetos que caen sin cesar sobre la pista. Al final apenas te queda el ancho de una lancha para pasar.

Como empieza a ser costumbre, el juego viene cargado de atajos y saltos especiales. Por ejemplo, si pasas por la boca de una estatua en el Amazonas a la velocidad adecuada, conseguirás sacarle una buena ventaja a tu rival; si haces mal los cálculos, el trompazo será morrocotudo.

Power Boat no ahorra en brincos, obstáculos, condiciones atmosféricas variables y colisiones memorables. Se merece un análisis en profundidad que te ofreceremos con ocasión de su salida a la venta en pleno *streap-tease* de la flora caducifolia. O sea, en otoño.



[1] Navegando a toda velocidad por los muelles de Nueva York. [2] ¿No te parece que el tablero de mandos es bastante cutre? Los retrovisores, en cambio, tienen su gracia.

[1] Un salto guapo, pero, ¿por qué el agua es verde? [2] Competirás contra muchas embarcaciones. [3] Algunos gráficos son muy buenos. Fíjate en los reflejos en el agua.

EDITOR	Virgin	DISPONIBLE	Noviembre	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	East Point Software	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	Carreras



En la cresta de la ola

Los juegos de carreras en asfalto están de capa caída y los fabricantes hacen lo imposible para aportar nuevas ideas a un género muy trillado. Hasta ahora, los intentos de renovación han dado frutos bastante insípidos, pero Sony se dispone a cambiar el escenario con *Rapid Racer*.

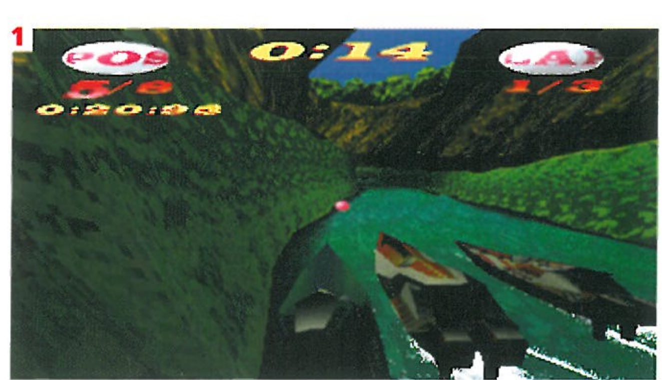
Hasta hace poco, el principal problema al que se enfrentaban los programadores en los juegos con secciones acuáticas era conseguir que el movimiento del agua resultase convincente. Así, los únicos títulos que ofrecen unos gráficos medianamente realistas son *Crash Bandicoot* y *Tomb Raider* — y este último sólo gracias a la estupenda calidad de las escenas donde la protagonista nada.

Ahora, el mayor reto de los programadores consiste en crear un motor de gráficos que no se resienta con el elevado número de polígonos que se precisan para obtener un efecto acuático realista.

El equipo de Sony, tras dedicar dos años de intenso trabajo a mejorar el motor de *Rapid Racer,* afirma haber obtenido la mecánica apropiada. Hemos tenido ocasión de probar una versión preliminar del juego y parece que no han perdido el tiempo en absoluto. El aspecto del agua es de un realismo tal que en la redacción de *PSM* más de un damnificado por el calor ha estado a punto de tirarse de cabeza contra la pantalla. Sin duda, la reproducción del entorno acuático va a constituirse en el principal atractivo del juego.



Uno de los muchos y prestigiosos trofeos virtuales que se pueden ganar en *Rapid Racer*.





[1] La primera vez que vimos *Rapid Racer*, la gente comentó lo mucho que se parecía a un juego de recreativas. [2] Cada lancha deja una fabulosa estela en su recorrido. [3] El circuito de la isla tropical. ¡Qué frondosidad!

Para saber más sobre el potencial de *Rapid Racer*, hemos hablado con **Pascal Jarry**, director de Desarrollo Interno de la división europea de Sony, quien nos ha explicado uno por uno los pasos que se han seguido en el desarrollo del juego. En primer lugar, le pedimos que nos resumiera el atractivo de *Rapid Racer*: «Velocidad, energía y diversión. Es el primer juego de carreras basado en un entorno acuático creado para PlayStation, donde se unen la acción arcade con la simulación realista». Jerry señala que el juego ofrece gráficos de alta resolución a la velocidad escalofriante de 50 imágenes por segundo (dicho sea de paso, es el primer título en



«Velocidad, energía y diversión... En *Rapid Racer* se unen la acción arcade con la simulación realista»

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Sony**	■ GÉNERO	**Carreras acuáticas**
■ DISPONIBLE	**Octubre**	■ JUGADORES	**De uno a dos**

[1] Los efectos del agua son fantásticos. [2] En estas imágenes no se pueden aprecian, pero en movimiento ya verás tú... [3] El nivel del Gran Cañón es de los más impresionantes. [4] La secuencia del túnel. [5] Entrando en esa secuencia. [6] Prepárate para ser adelantado. [7] El recorrido ruso.





alcanzar tal proeza) y una extraordinaria imitación de los movimientos del agua. El gran realismo en el control de la máquina sería, a su juicio, otra de las cualidades sobresalientes del programa. Jerry advierte que «con el nuevo sistema de circuitos hay diversión para rato. Se pueden seleccionar hasta 256.000 recorridos distintos». Antes de que nos escribas preguntando cómo diablos se pueden diseñar 256.000 circuitos, deja que te expliquemos... Una vez has completado los 18 circuitos normales, accedes a un generador de fractales que genera aleatoriamente un nuevo circuito cada vez. Impresionante, ¿verdad? Aquéllos que se aventuren a hacer un manual de trucos lo tienen difícil.

Cuando probamos *Rapid Racer* nos pareció que el mecanismo de control se había inspirado bastante en los juegos *Wipeout*, ya que, como éstos, utilizaba los botones laterales como frenos. Pascal afirma que pilotar una de estas lanchas supone vencer la corriente de agua tanto como a los rivales de carrera: «Los jugadores pueden sortear olas a toda velocidad o ser alcanzados por un rival que les iba a la zaga. Como la lancha está inclinada hacia arriba, puede balancearse ligeramente para salir de puntos problemáticos. También es posible afinar el diseño de la embarcación para cortar el agua con más facilidad. Hemos previsto una serie de carriles ideales por donde se puede circular para evitar zonas de corrientes y demás dificultades, en caso de que el jugador pretenda batir récords».

Dado que el agua es una superficie tan difícil de reproducir, nos preguntamos por qué la eligieron para su juego. «¡Muy sencillo! —exclama Pascal—, porque era nuestra gran oportunidad para desarrollar un auténtico juego de carreras en 3-D con todo el potencial que un entorno de este tipo ofrece y sobre todo porque suponía una manera original de enfocar el género. Hemos pasado dos años trabajando en el código y lo estamos actualizando día a día.»

En lo que a novedades se refiere, queríamos saber si *Rapid Racer* tenía algo nunca visto en otro juego. Y, por supuesto, la respuesta fue positiva por partida triple: «En primer lugar, están las modalidades mejoradas para dos y más jugadores. En segundo lugar, pensad en el generador de fractales de circuitos. Por último, tenéis la banda sonora compuesta en exclusiva para el juego y que suena como si se tratara de una partitura para cine con un

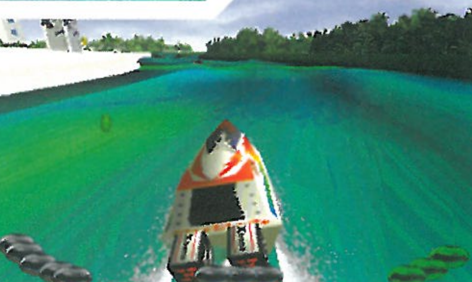
Los jugadores pueden sortear las olas a toda velocidad o ser alcanzados por un rival que les iba a la zaga





El equipo de desarrollo interno de Sony.





Aunque los efectos del agua de esta página parezcan un tanto extraños, sorprende comprobar lo realistas que resultan cuando el juego está en marcha.

Rapid Racer



[1] Una lancha puntiaguda de verdad. [2] El equipo estadounidense, tan discreto como siempre. [3] *RR* no es un título para los que tengan un estómago delicado. [4] Dos embarcaciones. [5] Incluso en los juegos acuáticos hay carriles de carrera. [6] Las rocas que caen en el nivel del Gran Cañón son un verdadero peligro. [7] Uno de los planos más inútiles.

tema central adaptado para cada circuito (olvídate de la reproducción de melodías archiconocidas o del típico aporreo de guitarra característicos de tantos juegos de carreras)». Después de citar a *SCUD Race* y *Wave Race 64* como las principales influencias del juego, Pascal se apresura a explicar por qué *Rapid Racer* será mejor que ambos: «Hemos captado la dinámica de las carreras de forma más realista que *Wave Race 64*, un título competente, pero que nos decepcionó en su modalidad para dos jugadores. *Rapid Racer* ofrece la posibilidad de que participen hasta cinco jugadores, más toda una serie de estupendas opciones multijugador como son Sudden Death, Winner Stays On y Championship».

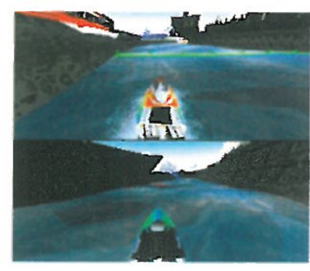
El juego ofrece gráficos de alta resolución a la velocidad escalofriante de 50 imágenes por segundo. Es el primer título de carreras en alcanzar tal proeza

Más que de la jugabilidad, los fabricantes están muy orgullosos de las innovaciones técnicas que han introducido en el juego. Y es que con una modalidad de gráficos que funciona a 50 imágenes (de alta resolución) por segundo, no es para menos. Al preguntar a Pascal por qué utilizaban la modalidad de alta resolución nos contestó: «Porque era todo un desafío. Ha sido complicado pero, visto el resultado, ha valido la pena». Con la pasión que siente Pascal por el juego, nos resultó violento pedirle que fuera más sintético en sus explicaciones. No obstante, se mostró reacio a tocar el tema de los trucos ocultos. Nos llegaron voces de que había un truco especial para los poseedores de *Porsche Challenge*, pero Pascal se negó a revelarnos cómo se activa. Lo máximo que conseguimos sonsacarle fue un «vale la pena descubrirlo».

Rapid Racer tiene todos los números para convertirse en uno de los mejores juegos del año. Otra cosa es que podamos probar los 256.000 circuitos en los meses que quedan.

Tensión entre jugadores









Hoy en día y para alegría de los usuarios, la mayoría de juegos de carreras ofrecen una opción de pantalla partida. *Rapid Racer* no defrauda, pues te ofrece un sistema muy práctico que te permite dividir la pantalla de forma vertical u horizontal sin que se sufra una pérdida de velocidad significativa. Si tienes más de un amigo, estáte tranquilo, ya que pueden participar hasta cinco jugadores en las modalidades de liga o torneo. Y con 256.000 circuitos distintos, no hay duda de que hay dónde elegir.

Xevious 3D/G+



A Namco le va el *revival*. Por suerte, con *Xevious* no se limita a ofrecernos la recopilación del matamarcianos más famoso de la historia...

X*evious* es un título emblemático en la historia de los videojuegos. Fue uno de los primeros programas de Namco para recreativas, territorio en el que obtuvo un éxito clamoroso. Su reputación no podía pasar desapercibida a los creadores de las consolas domésticas, cada vez más implantadas. De este modo, Nintendo selló un contrato millonario con Namco que dio como fruto la primera versión doméstica del soberbio matamarcianos.

Esta conversión para la NES arrasó por completo. Se vendió en tales cantidades que con los beneficios Namco construyó en Tokio su cuartel general, bautizado con el nombre de The Xevious Building. Más tarde llegaron las conversiones para ordenadores como el Commodore 64 y el Spectrum y unas cuantas continuaciones que pasaron sin pena ni gloria por las salas recreativas.

Con la aparición de máquinas de mayor potencia, se sospechaba que este clásico quedaría relegado al olvido. Sin embargo, Namco lo ha desempolvado para introducirlo esta vez en el mercado de PlayStation.

Más de una carcajada se habría dejado oír entre el respetable si Namco hubiese despachado simplemente la versión jurásica de *Xevious*. En lugar de eso, la compañía empaca en el mismo juego las tres primeras entregas aparecidas en arcade, **más una en 3-D que obtiene el máximo rendimiento de la consola gris.**



Xevious es el primero de la colección. Diseñado para un solo jugador, es idéntico al que saliera a la luz en 1983, con gráficos simples y música pegadiza y machacona. Uno de los ingredientes más interesantes del juego es que la nave utiliza dos tipos de disparos, aéreos y terrestres. Al disparar a los enemigos —dispuestos en tierra y aire—, se crea cierta sensación de profundidad gráfica, a pesar de tratarse de un título plano por completo.

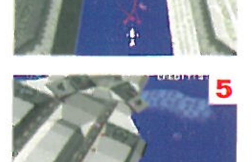
Super Xevious es una segunda parte descafeinada que ofrece pocos cambios respecto a su predecesora. Se han perfeccionado ligeramente los gráficos, sigue siendo para un solo jugador y nuestro disparo de tierra mejora un tanto: el programa localiza a los enemigos y tan pronto se cruzan con nuestro punto de mira, vuelan en mil pedazos. Sin embargo, la sorpresa más grata de esta segunda parte es el incremento de la velocidad de nuestra nave.

Xevious Arrangement es mucho mejor que las anteriores entregas. Mejores gráficos, más rapidez, mayor variedad de enemigos, la posibilidad de aumentar la potencia de nuestras armas y, lo mejor de todo, una opción para dos jugadores.

El último y más espectacular de los juegos es *Xevious 3D/G*. Si sumamos a *Xevious Arrangement* unos gráficos poligonales en 3-D, una velocidad espeluznante, enemigos gigantescos, decorados interactivos y unos cambios de perspectiva y de desarrollo espléndidos, con *Xevious 3D/G* se nos revela el indiscutible plato fuerte de este surtido, un matamarcianos que dará que hablar.

[1] Namco ha rescatado *Xevious* impulsado por un afán revitalizador que se expresa en la colección *Namco Museum*. [2] Me encanta el marisco. [3] Impresionante panorámica. [4] *Xevious Arrangement* supera con creces a sus antecesores. [5] Arquitectura poligonal.





EDITOR	**Sony**	DISPONIBLE	**Sí**	JUGADORES	**Depende...**
FABRICANTE	**Namco**	ORIGEN	**Japón**	GÉNERO	***Shoot 'em up***

Test Drive 4: The Challenge



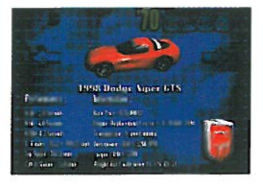
Test Drive apareció por vez primera en los años ochenta para la C64. Le siguió una miríada de títulos en todos los formatos inspirados en esa combinación de conducción precisa y originales circuitos. ¿Responderá la versión para PlayStation a las expectativas?

Cuando apareció la consola PlayStation, casi todos los juegos de carreras parecían empeñados en demostrar lo buena que era esta máquina para transmitir la sensación que producen las carreras en las recreativas. La situación ha cambiado: ahora los fabricantes tratan de emular la experiencia de conducción de una forma más fiel con juegos como *V-Rally* y *Need For Speed 2*. Por desgracia, lo habitual es que se reproche a estos títulos que sean poco jugables o refinados en exceso. No obstante, Pitbull Syndicate, una empresa de reciente creación, alberga la esperanza de modificar esta tendencia con *Test Drive 4*: The Challenge, última entrega de la vieja serie de Accolade.

La colección *Test Drive* apareció para la Commodore 64 a finales de los ochenta de la mano de la empresa estadounidense de software Accolade. Desde entonces se han lanzado conversiones para casi todas las consolas domésticas. Después de la 64, surgió una versión muy popular para Amiga, pero poco más se había oído al respecto hasta que recibimos una llamada telefónica preguntándonos si queríamos echar un vistazo a la última entrega de la serie. Accolade quería reunir el equipo de desarrollo más apropiado para la creación de los nuevos títulos de *Test Drive* para PlayStation. **Bill Linn**, director de Relaciones Públicas de Accolade, explica que «no buscábamos un equipo que elaborase uno o dos juegos. Queríamos asegurarnos de que fuese el equipo idóneo para producir al menos tres o cuatro. Al mantener una entrevista con Pitbull en nuestro despacho, supimos que teníamos que contratarlos».

Es posible que el nombre de Pitbull no te suene de nada, pero sus integrantes llevan bastante tiempo en el sector. Los programadores y artistas responsables del proyecto participaron de forma decisiva en títulos como *Destruction Derby 2* y *Monster Trucks*. También engrosan sus filas los programadores de la serie *NBA Jam* y el animador de *Pete Sampras Tennis*, de Codemasters. **Richard Beston**, director general de Pitbull, nos explica por qué han asumido el reto de desarrollar un juego de carreras tan elaborado: «Todos somos fans de los juegos de arcade y queríamos ofrecerles

La franja que aparece en la parte alta de la pantalla muestra la posición de todos los coches en el juego. Muy práctica.



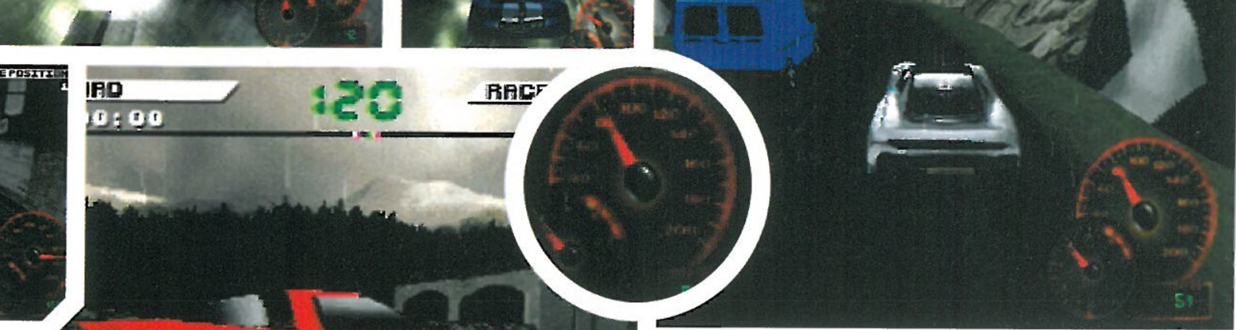


[1] *TD4* es quizás el único juego de carreras que incluye un Ford Transit. [2] En cada pista correrás contra el tráfico diario al igual que los demás vehículos.

■ EDITOR	Electronic Arts	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Pitbull Syndicate	■ GÉNERO	Carreras
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Dos



[1] Los derrapes son el pan de cada día en *TD4*. [2] El Dodge Viper azul, uno de los coches más veloces del juego. [3] Maldito tráfico, siempre de por medio. [4] Otro automóvil rojo. [5] La pantalla de carga. [6] Pitbull Syndicate se toma un descanso para posar para la posteridad. [7] Cada pista ofrecerá distintos tipos de superficie a los que tendrás que habituarte.





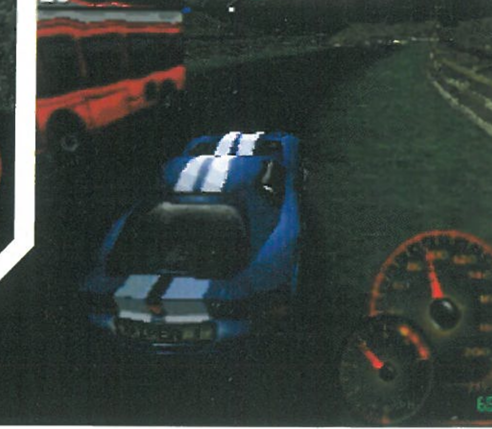
a los propietarios de PlayStation un auténtico título de carreras de ese estilo. Hemos invertido mucho tiempo en conseguir los escenarios más adecuados evitando una conducción demasiado realista. Un juego no es bueno si estás chocando todo el rato».

Los vehículos se han creado a imagen y semejanza de sus equivalentes reales. Los modelos más reconocibles son monstruos contemporáneos como el Dodge Viper, el TVR Cerbera y el Jaguar XJ220. Sin embargo, son el resto de los automóviles los que confieren al juego un toque especial. Vemos pilotos conduciendo algunos de los coches de carreras más grandes de la historia del volante. Los más antiguos —«coches músculo», como se les llama en Estados Unidos— no son tan familiares para el público español, pero su aspecto te dejará boquiabierto. Hay 16 vehículos en total, si bien al principio sólo dispones de 10 y accedes al resto tras ganar varias carreras.

Un repertorio de carrocerías fabuloso no sirve de nada si no existen circuitos emocionantes por los que correr. Pitbull ha descartado el sistema de recorridos circulares estándar, optando en su lugar por la ejecución de cada carrera en una pista continua. «Calculamos que cada circuito tendrá hasta 16 kilómetros de longitud. Hemos intentado reproducir carreteras reales, de modo que en el juego se experimenta casi la misma sensación que al conducir por ellas, aunque nos hemos permitido ciertas licencias artísticas.» Un ejemplo perfecto de ello es la pista del Distrito de los Lagos británico: las indicaciones que figuran en los arcenes son calcadas a las auténticas. En cierta ocasión, al pasar raudo ante un quiosco, los periódicos salen volando tras la estela que deja el vehículo. Para infligir más realismo al juego, el tráfico ordinario colma los circuitos, obligándote a esquivarlo. También se han incorporado normas de circulación distintas y comentarios que varían según el país en el que se compite. Así, si estás corriendo por las calles de Kyoto, los coches circularán por el carril izquierdo y los comentarios serán en japonés. Podrás recorrer, entre otros circuitos, el Autobahn alemán, el de Washington DC, el de San Francisco y el inevitable circuito especial oculto.

Las compañías que fabrican juegos de carreras suelen descui-





[1] Un juego de carreras no estaría completo sin un túnel. *TD4* los tiene a porrillo. [2] Como cabría esperar de un circuito en el Distrito de los Lagos, hay muchos turistas. «No, no, es que hemos robado un autobús de línea».

PrePlay | Test Drive 4: The Challenge





[1] El Coche Blanco, tal vez el más rápido de todos y el más elegante. [2] No circules por la hierba: resulta muy resbaladiza y perderás tiempo. [3] No, no se trata del coche de *Starsky y Hutch*. [4] Cada vehículo luce un diseño muy detallado. [5] Cuando dos coches rozan entre sí, saltan chispas.

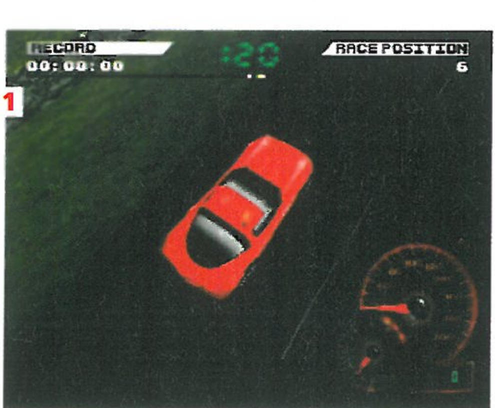
dar un aspecto: el sonido. La mayoría de los desarrolladores se conforman con lograr un zumbido vagamente parecido al de un coche. No es el caso de Pitbull. En un esfuerzo por reproducir el ambiente con absoluta fidelidad, el equipo visitó gran número de salones del automóvil de Gran Bretaña y de Estados Unidos para grabar el rugido del motor de cada uno de los coches. No contentos con el fragor de las revoluciones de los vehículos, registraron toda la gama de sonidos que emiten los motores para luego reproducirlos en la versión final del juego.

Como cabría esperar de un juego que presta tanta atención a los detalles, *Test Drive 4* contemplará distintas condiciones atmosféricas que afectarán al manejo del coche y a la superficie de la pista. Si te desplazas a través de los Alpes italianos en mitad de una tormenta, tu conducción deberá ser prudente y tendrás que ahorrar maniobras bruscas a la hora de frenar y acelerar (de lo contrario, acabarás estampándote contra un saliente o columpiándote al borde de un precipicio). Y aquí es donde se revela el realismo de las colisiones. A los fans de *Destruction Derby 2* (casi todo el mundo, ¿no?) les alegrará saber que en Pitbull están empleando todo lo que aprendieron con dicho juego para que los choques sean todavía mejores en *Test Drive 4*.

«La gente disfrutó mucho con los choques. Eran muy reales», afirma Richard. «Estamos aplicando los auténticos principios de la dinámica. La gente no tendrá la más mínima duda de que ha colisionado». A juzgar por los numerosos manuales de física diseminados por la oficina, se diría que ciertamente han realizado una investigación a fondo.

Habrá muchos opciones, desde carreras a muerte contra coches dirigidos por ordenador hasta competiciones con tus amigos vía cable de enlace o pruebas contrarreloj. Otro indicio de lo detallado del juego es su variedad de ángulos de cámara —diez en total—, que incluye el habitual plano tomado desde atrás del coche, la perspectiva desde el interior del automóvil y hasta una vista cenital al estilo clásico de *Spyhunter*. ¡Excelente idea!

La versión que hemos probado apenas debe representar el 50% del juego acabado y ya proporciona entretenimiento a mares, así que la que salga a la venta tendrá que ser fabulosa. Esperamos no equivocarnos.





[1] Para cuando termine el juego, habrás podido escoger entre 10 perspectivas distintas. Al menos una debería ser de tu agrado, ¿no? [2] El plano posterior. No es el mejor, pero te hace experimentar una sensación de gran velocidad. [3] En algunos momentos del juego el circuito se estrecha tanto que evitar el tráfico es pura cuestión de suerte (a menos que seas un genio). [4] Al dar la salida, los coches siempre arrancan derrapando.

Real Bout Fatal Fury



Street Fighter Alpha 2 dejó bien alto el listón de los *beat 'em up* en 2-D. SNK acepta el reto y toma carrerilla para dar el gran salto.

En menos de un mes aparecerá para PlayStation la conversión del juego más famoso de los creadores de la Neo Geo. Se trata de otra aportación al mundo de los *beat 'em up*, *Fatal Fury*, que para nuestra consola llevará el título de *Real Bout Fatal Fury*.

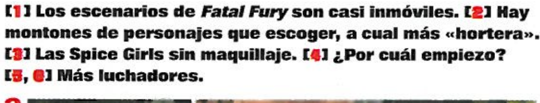
Fatal Fury te daba a escoger entre tres hermanos: Terry Bogard, el rubio de la gorra, un experto en las artes marciales que clama venganza tras la muerte de sus padres; Joe Higashi, un campeón de la disciplina *Muethai* (o, lo que es lo mismo, del *kick boxing*) y por último Andy Bogard, el pequeño del terceto, un maestro en la administración de puñetazos. Bien, pues este trío ha decidido retomar las armas en nuestra consola gris.

Pero los tiempos cambian, y si antes debíamos conformarnos con tres candidatos, ahora podemos ponernos en la piel de nada menos que 16 luchadores. Entre ellos encontraremos verdaderas curiosidades, como Billy Kane, un luchador experto en el uso del bastón; Sokaru Muchizuki, el hombre del palo de lluvia y la cara cubierta con una especie de ensaladera, Mai Shiranui, la niña de los abanicos asesinos; Jim Chonrei y Jin Choshu, una pareja de jóvenes místicos, y el rapero Duck King, que ya aparecía en la primera versión para Neo Geo.

Este juego nos endilga un campeonato de lucha bajo el envoltorio de una dignificadora historia de venganzas. Gesse, el mafioso asesino de Jeff Bogard —padre de los protagonistas— ha reunido 15 contendientes a los que ha emplazado a enfrentarse entre sí para, finalmente, solazarse aniquilándolos con sus propias manos. Muy original.






[1] Los escenarios de *Fatal Fury* son casi inmóviles. [2] Hay montones de personajes que escoger, a cual más «hortera». [3] Las Spice Girls sin maquillaje. [4] ¿Por cuál empiezo? [5, 6] Más luchadores.



El argumento no arrasaría en ningún concurso literario, pero SNK ha introducido elementos que enriquecen el juego. La posibilidad de expulsar luchadores del ring, inexistente en otros *beat 'em up* 2-D, tiene aquí consecuencias de gran envergadura: desde lanzar nuestros enemigos al mar, a la vía del tren o por el hueco de un ascensor, a electrocutarlos y dejarlos torrefactos perdidos. Otros aspectos destacables son las distintas perspectivas de cámara: el plano medio permite ejecutar los golpes, mientras que los otros dos nos servirán para esquivar mamporros y desorientar al contrincante.

Sólo hay cinco escenarios, eso sí, muy bien detallados y coloreados. En la opción de campeonato deberemos eliminar a tres luchadores para poder acceder al siguiente decorado, y al completar los cuatro primeros nos enfrentaremos al mafioso Gesse en sus extensos dominios. Los otros escenarios son: Sound Beach, un embarcadero inundado de ritmo; West Subway, una estación de metro donde se reúnen las bandas para liarse a porrazos; East Side Park, un centro comercial; y Southdown Bridge, otro punto de encuentro entre pandillas iluminado por potentes cañones de luz.

Después de *Samurai Shodown III*, SNK vuelve a las andadas con *Real Bout Fatal Fury*. ¿Podrá está vez superar a *Street Fighter Alpha 2*?







EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	SNK	ORIGEN	Japón	GÉNERO	*Shoot 'em up*

EnRédate con Los Imprescindibles

¡Para que luego nos tilden de egoístas! Venga, conéctate y échale una ojeada a nuestro Web. Y si no, al loro...

Kit de conexión a Internet

PlayStation Magazine — intercom

Intercom, empresa proveedora de acceso a Internet, y Zinco, te proporcionan 20 horas de conexión a Internet, el software para PC en Windows 3.1 y Windows 95 (que detecta automáticamente) y la documentación necesaria, ¡en castellano, naturalmente!
Envía este cupón a:

Intercom
San Francesc, 4.º 2.ª
08290 Cerdanyola del Vallès
Tel: (93) 580 28 46. Fax: (93) 580 56 60
info@intercom.es

y recibirás contra reembolso de 1.500 pesetas este kit de conexión.

¡CADA MES, UN CONCURSO EN EL WEB DE ZINCO!

AND Route y Ediciones Zinco sortean:

10 CD-ROM AND Route España y 10 AND Route Europa

and — ediciones zinco

Señala el punto de partida y *And Route* te diseñará el mejor itinerario para tus viajes y vacaciones. *And Route España* y *And Route Europa*, ambos en castellano, tienen un precio de 5.990 pesetas y de 6.990 pesetas, respectivamente. ¡Ahora puedes conseguirlos completamente gratis! Visita nuestro Web y rellena el formulario con las respuestas correctas y... ¡mucha suerte!

Los imprescindibles de PSM
Antes de comprarles un par de camisetas de las Spice Girls a tus abuelos por sus bodas de oro, echa un vistazo a nuestra lista con los mejores títulos de PlayStation clasificados por géneros.

Súbeme al pedestal
Participa en la designación del mejor juego para PlayStation. Vota por el que a ti más te guste, por chapucero que sea.

[LOS IMPRESCINDIBLES DE PSM]
[SÚBEME AL PEDESTAL]
[EL GRAN HOUDINI]
[EL ALMENDRUCO]
[ÁLBUM FAMILIAR] [ALTERA2]
[SUSCRIPCIÓN] [EN GALERAS...
[CONCURSO] [PUBLICIDAD]

Ediciones Zinco T!

El almendruco
Más de un agente secreto de *PSM* ha perdido la vida persiguiendo los trucos que ahora publicamos alegremente en nuestro Web.
Honra sus memorias enviándonos los de tu propia cosecha.

El Gran Houdini
¿Cautivo de la incertidumbre? Envía un correo electrónico a nuestro especialista en la consola gris. Este experto escapista te liberará de las cadenas de la duda. «¿Existe una versión multijugador del "solitario" para PlayStation?» ¡@@@@@@!

Altera2
Malintencionados, impertinentes, rastreros... Descubre el discreto encanto de nuestros ponentes enfrentados en la controversia apocalíptica del mes.

VEREDICTO — PlayStation Magazine 9

GRÁFICOS	¡Toca, toca!	10	ACCIÓN	James Bond chochea	10
SONIDO	Tus ¡oooh!	10	PRESENTACIÓN	Psicotrópica	10
ACTIVIDAD	Requiere internamiento	10	ORIGINALIDAD	Warhol, Picasso, *PSM*...	10

El Web de *PSM* es el oasis en un ciberespacio desierto de sedes en castellano sobre PlayStation con contenidos que te interesan de verdad.

10 sobre 10



Ocho Jugadores

EDITOR	PlayStation Magazine	FABRICANTE	Webmaster
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	www.zinco.es/playstation.html
PRECIO	Invita la casa	GÉNERO	Navegación

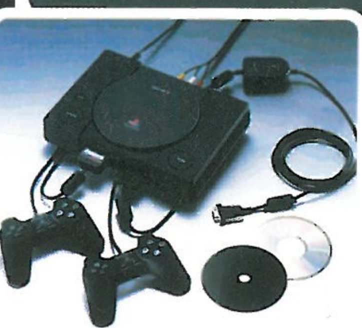
«No llores, Sinforosa, *ahora mismo rompo el cerdito y te llevo al mejor cirujano plástico.»*

Mira que se lo tienes dicho, pero nada, tu lora se acaba de partir la crisma luchando con el perro por el control de un Chupa Chup y ahora necesita un trasplante urgente de pico. Pero hay un pequeño problema: una reconstrucción de pico —y ya que estamos en ello, su mejora estética—cuesta tanto como un flamante juego de PlayStation. ¿Tantooo? Sí, pero tú eres un buen amigo de tus amigos y vas a demostrarlo otra vez invirtiendo hasta el último Ecu de tu hucha en el ave. Bonita historia, ¿verdad? Pues olvídate de ella, colega, porque cuando veas el Web con Los Imprescindibles de PlayStation, vas a gastarte la pasta en uno de estos juegos...

¿Y el bicho? No hay problema; si te sobra algo de pasta compras Loctite y le sueldas el pico, y si no te sobra, pues nada, a partir de ahora le llamas Chata, que es un nombre muy cariñoso para tratarse de un pajarraco tan goloso como el tuyo.











Los Imprescindibles de PSM

AVENTURAS

Tomb Raider	10
Resident Evil	9
Broken Sword	9
Fade to Black	8
Alone in the Dark 2	8

CARRERAS

Formula 1	9
Wipeout 2097	9
V-Rally	9
Rage Racer	9
Porsche Challenge	8

DEPORTES

Total NBA '96	9
Victory Boxing	8
NHL '97	8
Actua Golf	8

FÚTBOL

ISS PRO	9
Actua Soccer	9
ISS Deluxe	8
APS International	8
Goal Storm	8

ESTRATEGIA

Warcraft 2	9
Command & Conquer	9
Syndicate Wars	9
MechWarrior 2	9
X-Com:Terror From The Deep	8

BEAT 'EM UP

Tekken 2	10
Tekken	9
Soul Blade	8
Tobal No 1	8
Street Fighter Alpha 2	8

ROL

Vandal Hearts	9
King's Field	8
Suikoden	7
Blood Omen: Legacy of Kain	7

PLATAFORMAS

Crash Bandicoot	9
Pandemonium	9
Bubble Bobble 2	8
Jumping Flash	8
Jumping Flash 2	8

ROMPECABEZAS

Super Puzzle Fighter II Turbo	9
Bust a Move 2	9
Lemmings 3D	8

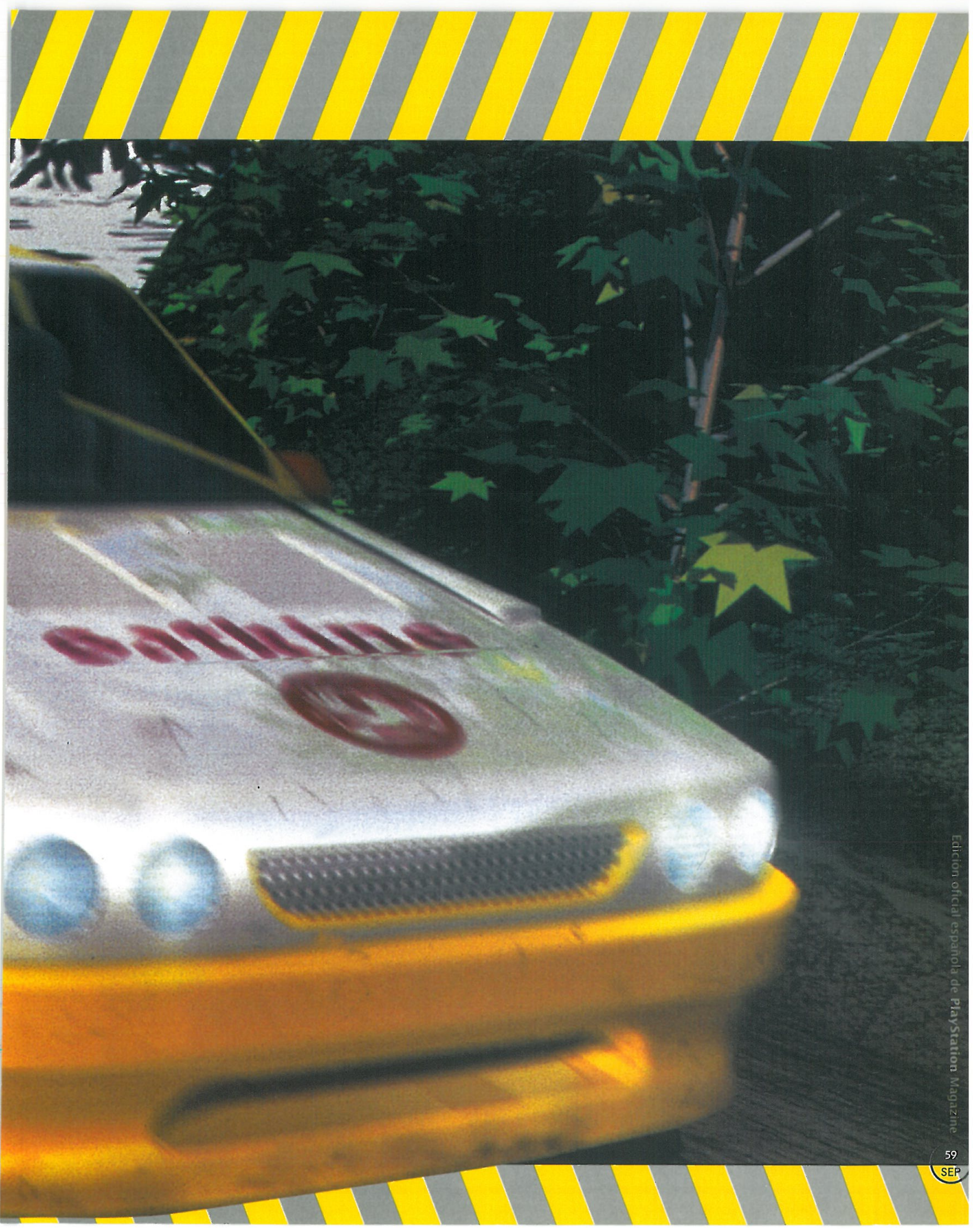
SHOOT 'EM UP

Doom	9
Final Doom	9
Alien Trilogy	8
Exhumed	8
Tunnel B1	8

Esto es un adelanto de lo que te espera en nuestro Web, ya sabes teclea http://www.zinco.es/playstation y ...

LEONES BAJO EL CAPÓ

Desde *Pole Position* hasta *F1*, de Psygnosis, muy pocos géneros han encendido tanto la pasión del público como los juegos de carreras. Con la reciente aparición de *V-Rally*, *Rally Cross* y *Rage Racer*, creemos que ha llegado el momento de hacer un poco de historia...



Los juegos de carreras no necesitan presentación, su fama les precede. Si se colocaran los géneros en un panteón y se les asignara un papel a cada uno, el de carreras sería escogido como el mensajero de los juegos, debido a su entregada labor de divulgación de un nuevo concepto.

Un nuevo concepto expresado por la aplicación de la tecnología más puntera a los videojuegos; una tecnología con un enorme potencial exportable a otros géneros y que todavía tiene mucho que mostrar en el presente y en el futuro inmediatos.

Históricamente, los juegos de carreras han sido los preferidos para presentar las cualidades y características de los últimos avances tecnológicos en el software y el hardware de entretenimiento. Tienen un poder único para embelesar a los jugadores con despliegues apabullantes de superioridad técnica, para hipnotizarlos con una capacidad de diversión diabólica. En resumen, al género se le ha asignado la responsabilidad de hacer realidad el sueño de cualquier profesional del márketing: inducir experiencias inolvidables de las que cualquier jugador hablará mucho tiempo.

A lo largo de estos 15 años de historia, desde que *Pole Position* (1982), de Namco, se convirtiera en el blanco de todas las miradas, los juegos de conducción han ido evolucionando hasta convertirse en ingenios realistas de gran sofisticación capaces de ofrecer a los participantes una experiencia similar a la realidad (una realidad a la que podríamos calificar como alternativa mejor que virtual). Durante este período de tiempo, *Pole Position* ha pasado de ser el primero a merecer su inclusión



Es posible que los juegos de conducción primitivos como *Stunt Car* y *Pole Position* allanaran el camino a otros, pero no eran más que *dodge 'em ups* [juegos de esquivar obstáculos] que se jugaban sobre una carretera parpadeante. Eran divertidos, pero su dominio poco tenía que ver con la habilidad requerida para conducir un vehículo verdadero.

Los juegos de carreras tienen un poder único para embelesar a los jugadores con despliegues apabullantes de superioridad técnica

en el catálogo de cualquier museo arqueológico.

La única similitud que *Pole Position* guardaba con la conducción real era que el jugador controlaba un *sprite* en forma de coche usando un volante y un pedal analógicos. El resto del programa se parecía más a un *dodge 'em up* (es decir, un juego de sortear obstáculos) que se jugaba sobre una carretera parpadeante poco convincente. Cualquiera que pretendiera tener éxito con *Pole Position* confiando en su pericia como conductor en la vida real, se daba cuenta de que el videojuego no tenía nada que ver con la verdadera conducción. Si quieres comprobarlo por ti mismo, prueba *Pole Position* en *Namco Museum Vol. I.*

Sin embargo, este título tuvo el mérito de preparar la escena para que los juegos de carreras pudieran irrumpir con fuerza en los salones recreativos, así como en las consolas y ordenadores domésticos. Muchos de los juegos de consola y ordenador que cosecharon mayor éxito eran licencias de las máquinas arcade: *Pole Position, Hang On, Super Hang On, OutRun, Final Lap, Power Drift, Hard Drivin* y *Super Monaco GP.* Los *sprites*, la carretera parpadeante y la



CRONOLOGÍA: 82-92

Pole Position **1982:** Arcade
Super Sprint **1982:** Arcade
Hang On **1985:** Arcade
Super Hang On **1986:** Arcade
OutRun **1986:** Arcade
Stunt Car Racer **1988:** ST, Amiga
Power Drift **1988:** Arcade
Final Lap **1988:** Arcade









El último juego de carreras de polígonos planos fue *Virtua Racing*, que se fabricó usando la placa de recreativas de SEGA Model 1. Sus cuatro planos distintos y una sensación de conducción sin igual, lo convirtieron en el mejor de su tiempo.

perspectiva cercana al 3-D que ofrecía *Pole Position* bastaban para transmitir una sensación de velocidad y movimiento muy satisfactorios para la época. Fue el inicio de un largo romance entre conductores, juegos de carreras y máquinas de salones recreativos.

La lenta conquista del realismo

En la misma época en que *Pole Position* reinaba en los salones y los bares, Atari sacó al mercado la vieja serie *Sprint* de juegos de carreras de *scroll* que culminó con *Super Sprint*. Este título permitía que hasta cuatro jugadores compitieran a la vez. Aunque no proporcionaba una experiencia realista de conducción, reproducía las reacciones de vehículos auténticos bajo determinadas circunstancias de conducción.

También permitía a los jugadores la práctica de conductas viarias reales, como tomar las curvas por el lado más corto u obstruir el paso a un rival cuando trataba de adelantar. En pleno apogeo de Atari ST, la conversión de *Super Sprint* de arcade borró la línea divisoria entre máquinas recreativas y domésticas.

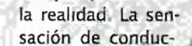
Entonces, el juego de carreras de *scroll* se transformó en *Micro Machines*, de Codemasters, un título muchísimo más bonito, emocionante y divertido. *MM* tuvo numerosos clones, pero ninguno consiguió emular su éxito en términos de ventas o diversión. A diferencia de sus parientes en 3-D, que hicieron la conversión de tecnología basada en *sprites* a tecnología de mapas de texturas y polígonos alrededor de 1989, un juego de carreras con fondos de *scroll* no depende demasiado de virtuosismos técnicos.

En 1986 tiene lugar uno de los cambios más trascendentales en la relación entre el hombre, la máquina y el juego de carreras. ¿El nombre del juego? *OutRun*. Este pionero introdujo la tecnología Super Scaler, un volante con efecto y un nuevo giro en la manera tradicional de diseñar juegos de carreras: debías escoger distintas rutas para terminar cada una de las etapas. Pero sobre todo fueron la velocidad, los sonidos y la belleza de sus gráficos lo que hizo que con *OutRun* descubriéramos una dimensión de las carreras. Ni siquiera *Hang On* o *Super Hang On*, de SEGA, eran capaces de hacerle la competencia. Todas las conversiones de *OutRun* para plataformas domésticas —desde la ZX Spectrum a la

Stunt Car Racer fue el primer juego de carreras que presentaba una perspectiva convincente capaz de competir con la realidad...

Commodore Amiga— dejaban mucho que desear. Esto se debía en parte a la dejadez de sus autores, los programadores de US Gold, pero sobre todo a la inferioridad de las máquinas al intentar emular programas que operaban en un hardware tan innovador. En la historia de los juegos de carreras, *OutRun* representa un hito destacado. A más de un adulto seguro que se le saltan las lágrimas al recordar las tardes —o las mañanas de novillos— pasadas en el salón recreativo jugando a *OutRun*.

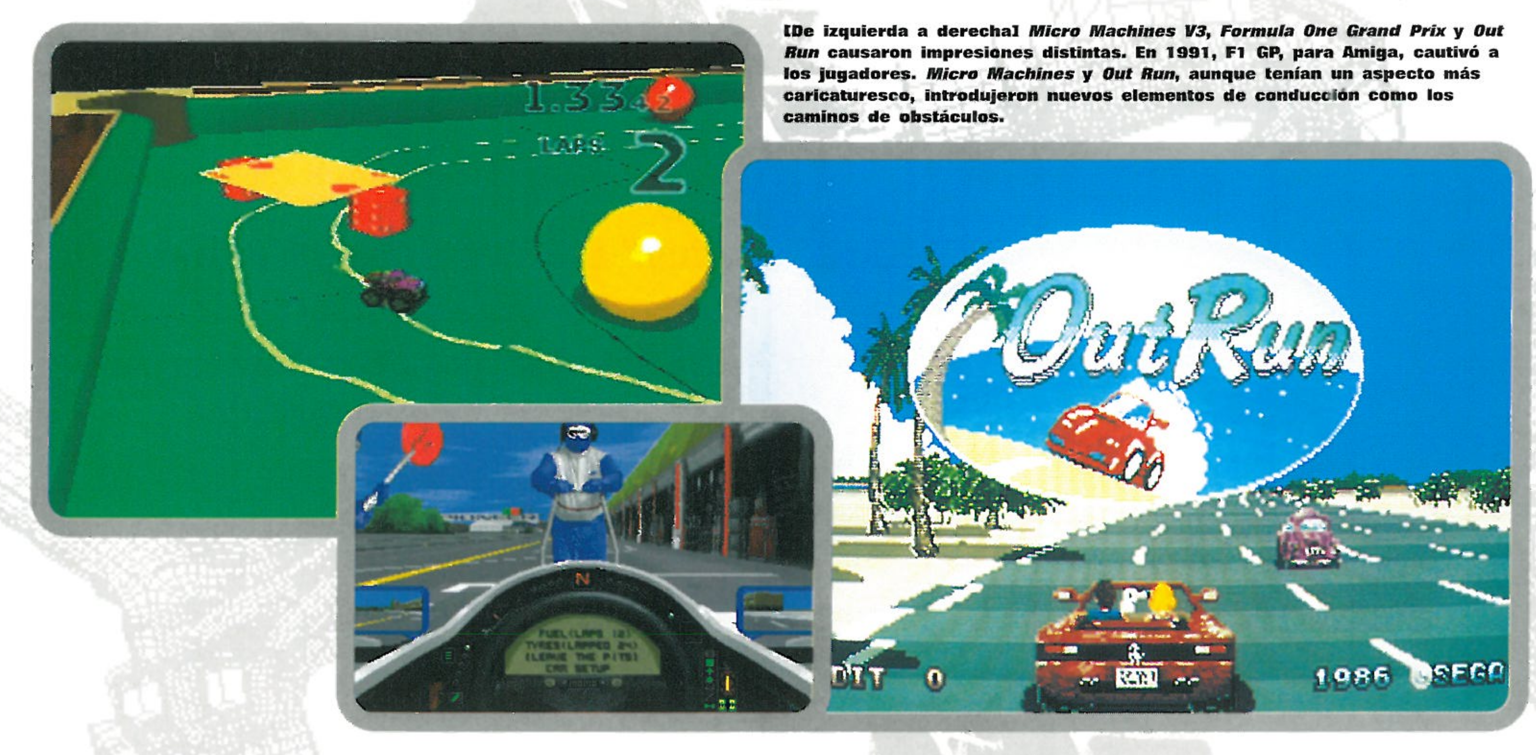
No obstante, la innovación en los juegos de carreras no iba a consistir sólo en una calle de sentido único trazada entre las máquinas de arcades y los sistemas domésticos. En 1988, *Stunt Car Racer*, de Sir Geoff Grammond, para Atari ST y Amiga, supuso el nacimiento de los juegos de carreras poligonales. Por primera vez un juego de carreras presentaba una perspectiva convincente capaz de competir con la realidad. La sensación de conduc-





***Indy Car Racing*, para PC, llevó el realismo en los juegos de carreras a un nivel desconocido hasta entonces. Ofrecía planos alejados y giratorios —como puedes apreciar en estas pantallas— y las colisiones eran iguales a las de la vida real. Los detalles de los coches también nos impresionaron.**

Powerdrome **1989:** Atari ST
Winning Run **1989:** Arcade
Hard Drivin **1989:** Arcade
Super Monaco GP **1990:** Arcade, MD
F1 **1991:** Amiga
F1 GP **1991:** Amiga, PC
Super Mario Kart **1992:** SNES
Suzuka Eight Hours **1992:** Arcade



[De izquierda a derecha] *Micro Machines V3*, *Formula One Grand Prix* y *Out Run* causaron impresiones distintas. En 1991, F1 GP, para Amiga, cautivó a los jugadores. *Micro Machines* y *Out Run*, aunque tenían un aspecto más caricaturesco, introdujeron nuevos elementos de conducción como los caminos de obstáculos.

Ningún otro videojuego de conducción ha podido repetir el impacto que *F1 GP* causó en el público aficionado a este tipo de juegos



ción era muy superficial, pero realista.

Y lo que es más, *Stunt Car Racer* permitía enlazar dos consolas para entablar competiciones mano a mano entre dos jugadores, sin tener que soportar la agonía de una pantalla dividida. En 1994, *EDGE*, una de las principales revistas de la industria, incluso llegó a lamentarse de que un juego como *Stunt Car Racer* careciera de conversiones para consolas: «Ya no los hacen como antes... Con la tecnología actual de cartucho, los propietarios de una SuperNintendo y de una Mega Drive podrían haber disfrutado de uno de los mejores juegos de carreras jamás creados».

Stunt Car Racer acabó convirtiéndose en el representante del género más realista de todos los concebidos para ordenadores domésticos cuando en 1991 reapareció bajo el título de *Formula One Grand Prix* para Amiga. Había nacido una leyenda. Pasado un tiempo fue superado en realismo por otros juegos del estilo de *Indy Car Racing*, para PC, pero ningún otro programa de conducción ha podido repetir el impacto que causó *F1 GP*. Siempre y cuando no tengamos en cuenta *F1 GP2*, la continuación aparecida en 1996, que era incluso más realista.

Los fabricantes de máquinas recreativas dieron la bienvenida a los polígonos en 1989 cuando Namco presentó *Winning Run*. Aunque no llegó a cosechar la fama y el oro de *Hard Drivin*, otro juego clave de Atari, este título causó tal impresión que todo el mundo supo que ése era el futuro de los juegos de carreras.

El último juego de carreras de polígonos planos fue *Virtua Racing*, que se fabricó usando la placa de recreativas de SEGA Model 1. Apenas cinco años después de su aparición, hoy día *Virtua* se ve anticuado, pero en su época fue un bombazo. Rezumaba polígonos y ofrecía al conductor cuatro planos diferentes que iban desde la perspectiva de la cabina hasta el ángulo picado, con la cámara elevada varios metros. Si a esto le añadimos una caja hidraúlica, unos gráficos súper veloces y una sensación de conducción desconocida hasta entonces, se entiende por qué *Virtua* reproducía la realidad con tanta fidelidad. Competir contra los amigos en máquinas enlazadas era algo que sólo una carrera auténtica podía mejorar. ¿Y qué ocurrió entonces? Pues que apareció *Ridge Racer*, el juego de carreras de Namco que in-

CRONOLOGÍA: 92-96

No Second Prize	**1992:** Amiga
Need For Speed	**1992:** MegaDrive
Road Rash	**1992:** MegaDrive
Virtua Racing	**1992:** Arcade
Indy Car Racing	**1993:** PC
Ridge Racer	**1993:** Arcade
Daytona	**1994:** Arcade
Stunt Race FX	**1994:** SNES

LLEGUÉ, VI Y CONDUJE TU PLAYSTATION

El juego de carreras más sobresaliente de la década fue uno capaz de ganarse al público en general al revitalizar el entusiasmo de los aficionados veteranos y avivar el de los recién llegados: *Ridge Racer*, de Namco. Con su llegada, todos los demás títulos envejecieron súbitamente. *Final Lap, Virtua Racing, OutRunners, Driver's Eyes, Suzuka Eight Hours*, etc.: todo el mundo quería jugar o ver *Ridge Racer*.

La mezcla que presentaba *RR* de perspectiva en 3-D realista, polígonos de mapas de textura, banda sonora espectacular, dinámica de control precisa y jugabilidad trepidante, dio lugar a una experiencia distinta que justificaba de sobras los calificativos que lo describían como el juego de carreras definitivo. Que *Ridge* fuera elegido por Sony como EL juego para lanzar la PlayStation en Japón fue una decisión muy acertada. Es probable que esta perfecta conversión de arcade ayudara a vender más consolas PlayStation de lo que Sony y Namco podían imaginarse, todo ello gracias a la prolongada historia de amor entre los jugadores y el género de carreras.

No se puede hablar de videojuegos de conducción sin citar un juego tan emblemático como *Super Mario Kart*. A pesar de tener en común con la conducción real lo mismo que una fresita silvestre con una granada de mano, el impacto causado por este título no puede ser infravalorado. *Mario* triunfó en términos de diseño, contenido y diversión. Los recorridos eran acertadamente pequeños y estrechos, con un trazo sinuoso que hacía que el conductor corriera en pugna directa con al menos otro coche. Las armas y los reforzadores introducidos añadieron una nueva dimensión al juego y hacían posible que hasta el peor jugador tuviera alguna posibilidad de ganar una carrera. Muchos de los mejores elementos de *Wipeout* se deben a *Mario*.



Namco, lugar de creación de juegos de carreras inolvidables.

Aparte de *Mario Kart*, SuperNintendo no ha producido ningún juego de conducción memorable, a excepción de *Stunt Race FX*. La combinación de vehículos caricaturescos, un sistema de control inspirado y polígonos con mapas de texturas produjeron un pequeño tesoro que cuestionó la idea de que las consolas de videojuegos tenían los días contados.

La otra cara de la moneda era la Mega Drive de Sega, que demostraba tener nociones de cómo es un juego de carreras medio decente. Las conversiones para Master System y Mega Drive de programas de máquinas de monedas, como *Out Run* y *Power Drift*, eran infinitamente superiores a otras conversiones. Incluso se llegó a crear una versión de *Virtua Racing* para MD y SX32, pero cuando llegó, en 1994, ya era demasiado tarde para tener repercusión.

Hasta la aparición en 1992 de *Road Rash*, de EA, en la Mega Drive, el mejor juego de carreras disponible para el sistema era la conversión del título de recreativas *Super Monaco GP*, de Sega. *Road Rash* insufló un poco de aire fresco al juego de carreras corriente basado en *sprites* y con pantalla de *scroll*. Esta vez no bastaba con ser el conductor más rápido para ganar las carreras, también tenías que luchar con tus rivales. La estrategia se convertía en un elemento clave, ya que el jugador podía comprar motos más rápidas y armas mejoradas. En la actualidad, es justo decir que las máquinas de monedas y las consolas domésticas están saturadas de juegos de carreras. Pero esto es positivo para la PlayStation. Los fabricantes muestran una mayor propensión a experimentar con los motores de conducción básicos. Por ejemplo, *Twisted Metal* y *TM2*, te ponen a los mandos de vehículos dotados con varias armas y poseedores de distintas características de manejo. Y si cuentas con un amigo que tenga una PlayStation, puedes pasarte horas librando batallas de pantalla completa que nada tienen que envidiar a *Doom* por su emoción.

Es probable que *Ridge Racer* ayudara a vender más consolas PlayStation de lo que Sony y Namco podían imaginarse

Un análisis retrospectivo sobre los juegos de conducción PlayStation no sería completo sin *F1*. Para el aficionado a los coches es una prueba de la existencia del Paraíso. En primer lugar, porque es posible que se trate de la experiencia de conducción más satisfactoria a excepción de la que provoca pilotar un auténtico coche de Fórmula 1. Y en segundo lugar, porque quiere decir que no tienes que aflojar 200.000 pesetas para conseguir un PC medianamente decente donde poder jugar *F1 Grand Prix 2*. Sólo por este juego y una consola como la PlayStation, Psygnosis y Sony merecen convertirse en destinos de peregrinación.

A pesar de la conversión de *Sega Rally* para la Saturn, la tosca conversión de *Daytona* deja claro que PlayStation lleva una gran ventaja a la primera en la guerra por la hegemonía de los juegos de carreras. Aunque este género no sea santo de tu devoción, si tienes espíritu de ganador, la elección lógica se llama PlayStation.






¡Qué grandes juegos! *De arriba abajo*: *Ridge Racer*, *Mario Kart*, *Road Eash*, *Virtua Racing* y *Destruction Derby 2*. *Ridge* fue un juego que influyó decisivamente en el nacimiento de la PlayStation. Asimismo, *Mario Kart* tuvo gran repercusión en la *SuperNintendo* y *Road Rash* —como ocurriera con *Virtua Racing*— en la *Mega Drive*.





Tres de los mejores juegos de carreras para la PlayStation, todos ellos con una jugabilidad bien distinta. *Ridge Racer*, *arriba*, es quizás el título de carreras más famoso de todos los tiempos. *Twisted Metal*, un juego estupendo. Y F1, el rey de los Grand Prix.

Motor Toon Grand Prix **1994:** PlayStation
Daytona GP **1994:** Arcade
Destruction Derby **1995:** PlayStation
Screamer **1995:** PC
Sega Rally **1995:** Arcade
Wipeout **1995:** PlayStation
F1 GP2 **1996:** PC
Ridge Racer Revolution **1996:** PlayStation

Aunque PlayStation goza de un éxito cada vez mayor, no es fácil predecir el futuro de los juegos de carreras. Pase lo que pase, este género ya ha dejado huella en la historia del software de entretenimiento y seguirá abriendo nuevas sendas a medida que el diseño de programas se haga más sofisticado. En esta sección especulamos sobre el futuro del género más amado y odiado al mismo tiempo.

***Rage Racer*, dispuesto a acrecentar todavía más la fama de Namco y continuar el linaje de *Ridge*.**

RAGE RACER: NACE UNA PASIÓN

Namco se agarró como a un clavo ardiendo a la teoría de que una pista es suficiente y triunfó con las opciones personalizadas que dan a los conductores libertad para diseñar su propia carrocería. El resultado: un éxito sin precedentes. Hay revistas que dedican secciones completas a diferentes diseños de coches. También se organizan concursos y promociones. Los creadores de otros géneros comienzan a añadir a sus juegos todo tipo de utilidades artísticas y herramientas de modelado en 3-D de fácil uso. El concurso para diseñar el coche de Lara Croft deriva en una locura que no se ha vuelto a repetir desde la aparición de las Spice Girls. El premio para los ganadores consiste en empleos de ensueño como diseñadores en empresas de desarrollo de su propia elección.



***Porsche Challenge* ha suscitado reacciones opuestas. Lo tomas o lo dejas. A nosotros nos encanta.**

A PORSCHE LE SIGUEN LOS PASOS

Debido al nuevo liderazgo de Porsche en la creación de campañas de márketing innovadoras, Ford, Vauxhall, Rover, BMW y otras empresas automovilísticas de repente se han dado cuenta de que tienen que cambiar sus estrategias de promoción en los nuevos medios de comunicación. Con el avance de PlayStation en el ámbito doméstico en toda Europa, éste es el soporte perfecto en CD para presentar las características y ventajas de una nueva gama de coches. Mientras tanto, la Comunidad Europea se percata de que las licencias artísticas —como *Porsche Challenge*— pueden inducir en los jugadores una idea equivocada de las características de los modelos que inspiran los vehículos poligonales y crea un nuevo organismo independiente que vela por la fidelidad a la realidad. De pronto, esta clase de publicidad de automóviles está tan extendida que cualquiera puede entrar en un concesionario de coches y llevarse a casa un juego gratis para su PlayStation. Quién sabe, incluso es posible que el juego influya realmente a la hora de la compra.



El pastiche de colores y la caracterización de los coches es parte del atractivo de *Motor Toon*. La jugabilidad, en cambio, es uno de sus puntos débiles.

MONSTER TRUCK MOTOR TOON FESTIVAL



Muchos usuarios no han tardado en bostezar ante la inacabable lista de juegos de carreras realistas. Si estuvieras entre ellos, déjate arrastrar por *Monster Trucks Motor Toon Festival*, que inyecta montones de personajes y una falta de respeto total por las leyes de la física.

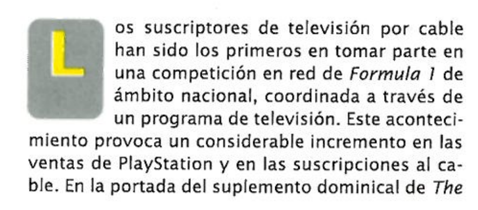
Este juego ha salido al mismo tiempo que una serie de dibujos animados con el mismo título, asegurándose la máxima difusión y un éxito masivo. Los personajes de la serie son tan divertidos y encantadores que en un abrir y cerrar de ojos el juego se ha convertido en el más vendido de la historia.

La demanda existente de diferentes versiones del juego paralelas al desarrollo argumental de los dibujos televisados se convierte en el desafío para los fabricantes en el nuevo milenio. Codificadores y artistas de dibujos animados crean conjuntamente todo un repertorio de personajes de ficción con mucho gancho. Algunos de ellos han sido creados por jugadores del título original.



Entra en el mundo de las carreras fuera de asfalto. Monster Trucks, un título con poderío que no acaba de llenar.

¿QUIÉN SE LO IBA A F1GURAR?



Los suscriptores de televisión por cable han sido los primeros en tomar parte en una competición en red de *Formula 1* de ámbito nacional, coordinada a través de un programa de televisión. Este acontecimiento provoca un considerable incremento en las ventas de PlayStation y en las suscripciones al cable. En la portada del suplemento dominical de *The New York Times* se recoge toda la movida bajo el titular «*F1* en Red —¿Videojuego, Deporte, o Estilo de Vida?». En una revista de moda ha salido un artículo titulado «Dime qué coche diseñas y te diré quién eres». El famoso ganador de la copa europea, Borja Mairena (por ejemplo), asegura en todas sus declaraciones que el juego es tan apasionante como la realidad.

CRONOLOGÍA: 96-97

Destruction Derby 2 **1996:** PlayStation
Twisted Metal **1996:** PlayStation
Wipeout 2097 **1996:** PlayStation
Cyber Cycles **1996:** Arcade
Formula 1 **1996:** PlayStation
GTI Club **1997:** Arcade
Rage Racer **1997:** PlayStation
V-Rally **1997:** PlayStation



PC FORMAT
¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!
SORTEO 10 MICROSOFT HOME ESSENTIALS
Número 11 ● 975 ptas.
ESPECIAL:
Multimedia, una profesión en auge
CARA A CARA
El sentido de la vida según Michael Palin
Juegos
STAR TREK: GENERATIONS
X-COM: APOCALYPSE
¡F-22 RAPTOR
SPEEDSTER
NITRO RACERS
GRÁFICOS 3-D
Al filo de lo imposible
Recursos espectaculares para los juegos de la próxima generación
COMPARATIVO: 14 TARJETAS ACELERADORAS 3-D

Al segundo, ni las gra

Los bólidos de *F1* pueden alcanzar velocidades cercanas a 300 km por hora. Aun así, sigue siendo uno de los espectáculos más soporíferos del mundo.



Formula 1 (Realidad presencial)

Aporta modelos de apariencia realista y fácil conducción de todos los coches de *F1*. Presenta la *F1* de una manera emocionante y pone a prueba la pericia de los jugadores.



Formula 1 (Realidad en PlayStation)

Con lo que cuesta el PC que necesitas para este juego se pueden comprar 4 PlayStations, 4 copias de *F1*, 4 televisores portátiles en color y dos cables de enlace Sony.



Formula One Grand Prix 2 (Realidad en PC)

Emoción para dos jugadores sin necesidad de cable de enlace o pantalla partida. El testamento inolvidable de la tecnología analógica de plástico.



Scalextric (Realidad en Toys'R'Us)

El único problema es que el Sr. Agente te puede mandar a pasar un mínimo de tres años a la sombra. Y además estarías sin tu PlayStation.

Joy Riding (Realidad ilegal)

¿Hasta las narices de ir de santo por los carriles? Desde el instante en que se levanta la bandera de *TM*, lo pasas en grande dando rienda suelta a tu salvajismo.





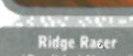
Twisted Metal (Realmente vandálico)

El control es rígido y la carrera avanza como un rebaño de ovejas sobre raíles. Tiene buena pinta pero es algo paticorto (las pezuñas no dan la talla).



Screamer (Realidad en Pentium)

Ha resucitado gracias a su ingreso en la prestigiosa gama Platinum. Con *Ridge* se inició una nueva generación de juegos.



Ridge Racer (Realidad Namco)

Proporciona una verdadera sensación de velocidad. Al cabo de un par de cientos de vueltas mirando como el contrario se mustia, te entra el mareo.

Formula 1 (Realidad en PlayStation)

Cuando los juegos de carreras eléctricos de vanguardia se enfrentan con un plato fuerte como *F1*, acaban en el desván.



Scalextric (Realidad enToys'R'Us)



Twisted Metal (Realidad vandálica)

Aunque se disfruta a tope y merece una oda, *TM* no le llega a la suela del zapato a *RR*. Incluso cuando la diferencia entre ellos era de menos de un segundo...



Ridge Racer (Realidad en Namco)



Formula 1 (Realidad en PlayStation)

¿Por dónde empezar? 17 circuitos, 13 coches diferentes, y se conduce como la seda. Encima puedes elegir entre modalidad de arcade o realista. Sin pasar por alto la opción de enlace...

Hace todo lo que puede por 3.990 pesetas. Pero al fin y al cabo a los coches de *RR* nadie les quita el aire de carritos de supermercado medio motorizados.



Ridge Racer (Realidad en Namco)



Formula 1 (Realidad en PlayStation)

Cuando se llega a un cuerpo a cuerpo, no hay gran diferencia entre los dos. Pero *F1* ofrece más emoción al lado de la atmósfera futurista de *Wipeout 2097*. Si al jugador le van mal las cosas con *F1*, simplemente pierde, mientras que *Wipeout* es más arbitrario e impredecible. ¿De quién es la culpa si te toca un misil perdido? No hay derecho a que sea siempre del jugador.



Por mucho que se hable de los defectos de *F1*, hay que admitir que ha llevado a PlayStation al límite de sus posibilidades. Evoca las verdaderas pistas de Grand Prix del mundo, con una jugabilidad para morirse. Continúa siendo el mejor juego de carreras. Por el momento...



Formula 1 (Realidad en PlayStation)

cias

Dieciséis coches esperan en la parrilla el principio del Campeonato *PlayStation Magazine* de Juegos de Carreras. Sólo puede haber un ganador, la bandera a cuadros se alza, el semáforo se pone verde, y salen disparados...

No es un título de carreras propiamente dicho, pero es uno de los juegos que de verdad permite arrollar a los peatones. Por lo tanto, adelante.

«¡Huy!, era tan nuevo y tan apasionante. Descenso de montañas, choques espectaculares, volante sensible, elección de rutas, de todo...»

Cuando se compara con los juegos de carreras actuales, esta creación de Sir Geoffrey Crammond está más que pasada de moda.

Con controles intuitivos, efectos de sonido ambiental convincentes y buena música, *2097* consigue llegar a la estratosfera del juego místico.

La experiencia de conducir llevada al límite. Sobre todo si enlazas con un colega en la versión de arcade.

Super Mario Kart es otro de esos juegos que consiguen buena nota por nostalgia y no por lo que se merecen de verdad.

Es inevitable no calificarlo. Fue tal vez el juego que causó más sensación en los salones recreativos.

Aunque ha sido uno de los últimos en llegar, se ha abierto camino gracias a la multitud de opciones y a la precisión gráfica.


Die Hard Trilogy (Realidad enfermiza)


Out Run (Realidad nostálgica)


Stunt Car Racer (Realidad en Amiga)


Wipeout 2097 (Realidad futura)


Sega Rally (Realidad alternativa)


Super Mario Kart (Realidad en cartucho)


Pole Position (Realidad fosilizada)


V-Rally (Realidad fantástica)


Out Run (Realidad nostálgica)

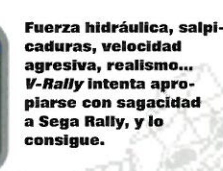
A pesar de tomar las rutas más fáciles y veloces, desde el punto de vista del conductor perfeccionista, *2097* es el que más apura.


Wipeout 2097 (Realidad futura)

Consola con clase contra las innovaciones de los ochenta. Cuando se habla de comunión del hombre con la máquina, *2097* casi alcanza la perfección.


Sega Rally (Realidad magnífica)

Fuerza hidráulica, salpicaduras, velocidad agresiva, realismo... *V-Rally* intenta apropiarse con sagacidad a Sega Rally, y lo consigue.

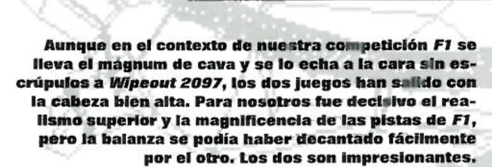

V-Rally (Realidad fantástica)


Wipeout 2097 (Realidad futura)

Wipeout ha llegado hasta aquí sin mover un dedo. Tiene unos gráficos preciosos, una velocidad de exhalación, y se juega igual de bien con uno o dos jugadores.

V-Rally ha hecho un esfuerzo de plata, pero ha tenido que dar el brazo a torcer a las pistas arrolladoras y la suave jugabilidad de *2097*. Se va, pero volverá. Y le auguramos un futuro glorioso.


V-Rally (Realidad fantástica)


Aunque en el contexto de nuestra competición *F1* se lleva el mágnum de cava y se lo echa a la cara sin escrúpulos a *Wipeout 2097*, los dos juegos han salido con la cabeza bien alta. Para nosotros fue decisivo el realismo superior y la magnificencia de las pistas de *F1*, pero la balanza se podía haber decantado fácilmente por el otro. Los dos son impresionantes.

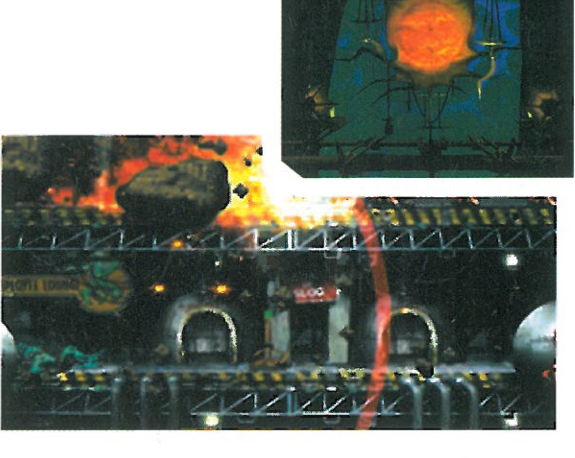

Wipeout 2097 (Realidad futura)



Oddworld

O D D W O R L D

A otra cosa, mariposa. Sherry McKenna y Lorne Lanning, cofundadores de Oddworld Inhabitants, han decidido poner la experiencia que atesoraron en Hollywood al servicio de la industria de los videojuegos.







***Abe's Oddysee* es el primer título de la serie *Oddworld*. Es un estupendo juego de rompecabezas y plataformas en 2-D que presenta al Mukodon Abe, cuya misión es evitar que sus compañeros de matadero sean convertidos en carne picada. Con más de 60 horas de acción y 400 pantallas, el juego tiene todo a su favor para erigirse en uno de los grandes éxitos de este año.**

Poseedores de sendos currículos más largos que *Guerra y Paz*, Lorne Lanning y Sherry McKenna son los principales habitantes de Oddworld Inhabitants. *PSM* ha volado hasta Nueva York para hablar con esta singular pareja.

Nos encontramos en la Ciudad de los Rascacielos, en el distrito de los empaquetadores de carne, justo al acabar la Décima Avenida. Los muelles están muy cerca... Es la zona ideal para ver a Rocky golpeando las costillas congeladas del cadáver colgado de una res. Las referencias cinematográficas no están fuera de lugar, pues estamos aquí para que dos veteranos de Hollywood, Lorne y Sherry, cofundadores de Oddworld, nos revelen cómo es el juego del mismo nombre.

La industria de los juegos ha recorrido un largo camino que la ha llevado desde la estética cutre (en sus albores los creadores eran tipos raros, más bien desastrados e irreverentes, casi marginales) hasta el lujo californiano, como es el caso que nos ocupa. Esta pareja tan curiosa ha sido la última en aportar su experiencia hollywoodiense al mundo de los videojuegos. Al igual que Boss Studios, este equipo lleva mucho tiempo vinculado al mundo del cine y del entretenimiento visual, sobre todo en lo que respecta a efectos especiales.

Sherry es responsable de la planificación creativa y estratégica de la compañía y ha trabajado, entre otros, para los estudios Universal. A lo largo de sus 19 años de experiencia en largometrajes ha ganado más de 30 premios Clio (nosotros tampoco lo conocemos) y más de 25 galardones internacionales de cine y televisión. Ahora, Lorne es la fuerza motriz del proyecto Oddworld. Le costó dos años convencer a Sherry de su potencial. Lorne también es todo un veterano: ha trabajado para Universal y Disney y ha participado como director técnico de muchos anuncios, largometrajes y recorridos de parques temáticos.

A diferencia de sus colegas de Boss, Oddworld no va desarrollar proyectos tan dispares como *Exhumed* y *Spider*, sino que se va a concentrar en un único género y, en cierto modo, en un solo juego.

Abe's Oddysee es la primera parte de la serie Oddworld, que constará finalmente de cinco títulos. Todos ellos servirán para introducir y consolidar un nuevo género creado por Oddworld: el ALIVE (*Aware Life-forms in Virtual Entertainment*), acrónimo que más o menos quiere decir «Formas de Vida Conscientes en el Entretenimiento Virtual». Los principales elementos del ALIVE son el *Gamespeak* (lenguaje de juegos), que permite al jugador dominar lenguas extrañas, y el QARMA, algo similar a destino o azar. QARMA es un producto de inteligencia artificial que reacciona ante la ética de las decisiones que adoptas a lo largo del juego.

Sí, es cierto, suena todo un poco absurdo, pero cuando lo contemplas en persona, el resultado es asombroso. Tendremos que probar el juego completo antes de decidir si Oddworld ha llevado a cabo la transición del cine al videojuego con éxito, pero, por lo visto hasta la fecha, se puede decir que van por el buen camino.

La acción consiste en una maravillosa mezcla de intrigantes rompecabezas y secuencias cinematográficas interactivas. Lorne considera que, aun sabiendo con exactitud lo que tienes que hacer, nadie te privará de más de 60 horas de acción, sin olvidar los 50 personajes ocultos al estilo de *Super Mario* que debes localizar. *Abe's Oddysee*, cuyo héroe —Abe— abandona sus deberes como matarife para salvar a sus compañeros de convertirse en carne enlatada (de ahí nuestro encuentro en el distrito de los carniceros), aterrizará en las estanterías de tu tienda este mismo mes. GT Interactive, la compañía editora, está convencida de que el juego será «uno de los grandes títulos del 97» y de que las primeras críticas serán «abrumadoramente positivas».



Oddworld ayudará a introducir y consolidar un nuevo género: el ALIVE («Formas de Vida Conscientes en el Entretenimiento Virtual»)



¡NÚMERO 4 YA A LA VENTA!



El futbol es así...
LA LIGA DE LAS ESTRELLAS
MÁS CERCA GRACIAS A TU PLAYSTATION

ESPECIAL TRUCOS

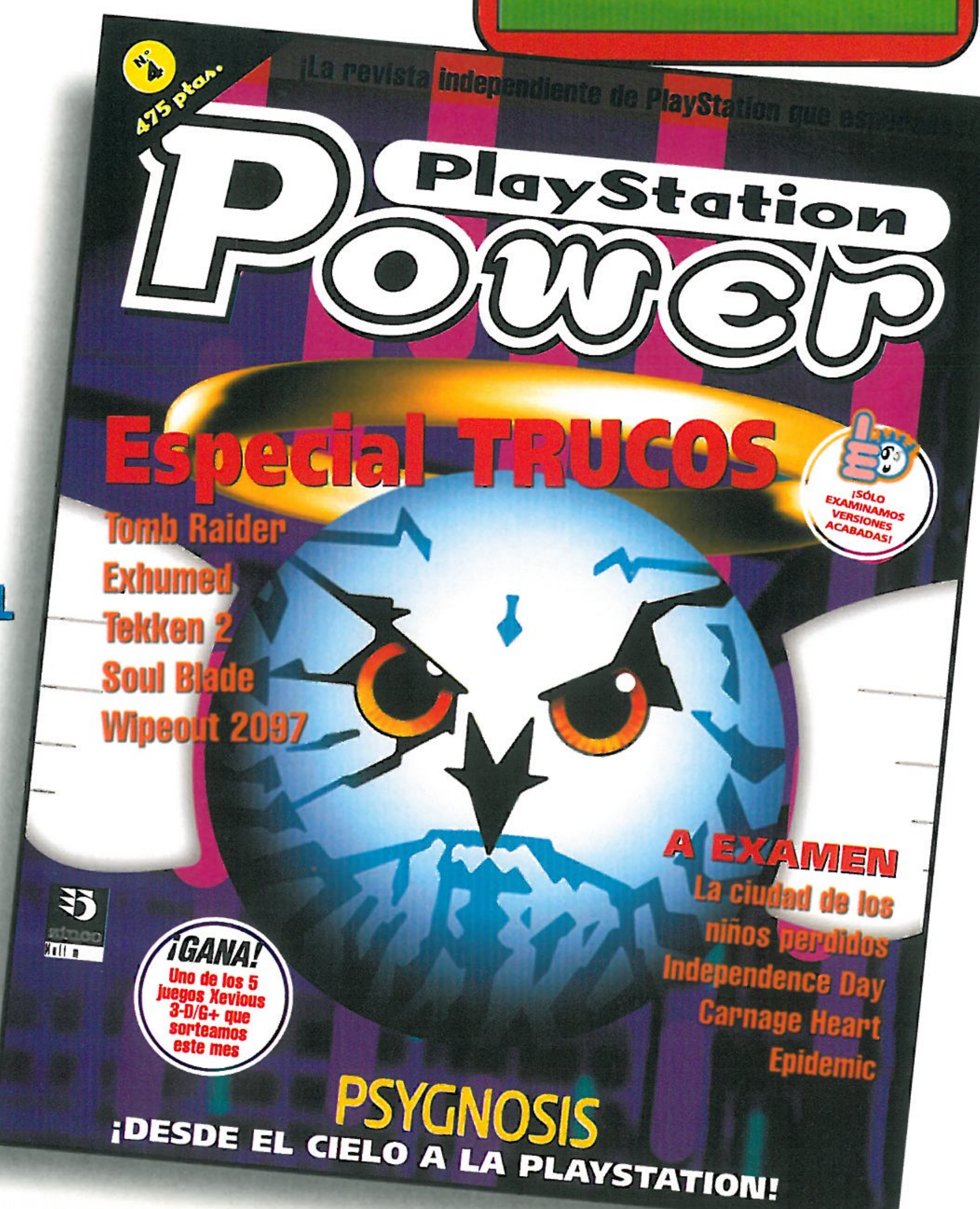
- TOMB RAIDER
- EXHUMED
- TEKKEN 2
- SOUL BLADE
- WIPEOUT 2097

A EXAMEN

CARNAGE HEART
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS
INDEPENDENCE DAY
EPIDEMIC

DE CERCA

PSYGNOSIS
REPARTIRSE EL PASTEL



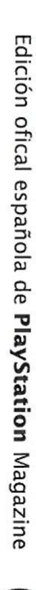
SORTEO FABULOSO:
5 JUEGOS XEVIOUS 3-D/G+

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS



[1] Puedes correr a cualquier hora del día. ¡Qué bella puesta de sol! [2] Las pistas suecas están cubiertas de nieve. [3] Los circuitos estrechos de los Alpes franceses están entre los más emocionantes. [4] Cambia las llantas en las pistas con grava para que tu coche se agarre al firme. [5] Los faros iluminan el circuito por la noche. [6] La división vertical de pantalla es fantástica. [7] ¡Colisión al canto! [8] Siempre puedes mejorar tus tiempos de etapa.

V-Rally

A los codificadores franceses de Infogrames se les conocía sobre todo por sus títulos de aventuras, pero este juego de rallies es su piedra preciosa de brillo más cegador.

La consola PlayStation llevaba mucho tiempo esperando «su» juego de rally. Hasta ahora la Saturn podía presumir de obra maestra con *Sega Rally*, el único de esta plataforma que te dejaba boquiabierto cuando veías cómo el barro salía despedido de las ruedas de los coches. Sí, claro, hay muchos juegos de carreras, pero no habíamos visto ninguno capaz de hacer volar el fango y el polvo. *Penny Racers*, todo un ejemplo de extravagancia, nunca estuvo a la altura de las circunstancias y era inevitable que *Wipeout Ridge* y los *Racer* acabaran asumiendo la hegemonía del género.

V-Rally es el primer intento serio de penetrar en el territorio agreste del rally, y los codificadores franceses de Infogrames no han reparado en esfuerzos para asegurar su ascenso a la tribuna donde se laurea a los campeones y el champán brota a chorros de botellas gigantes. La cosa no pintaba nada fácil, sobre todo si había que hacer caso de los pronósticos vertidos por las autoridades en la materia, que apuntaban al fracaso de *V-Rally* en su faceta de simulador, esa categoría que define el encuentro —en arenas movedizas— de los videojuegos y la «realidad».

Pero ahora vayamos al grano. El juego incluye todos los detalles para convencer a los puristas del RAC. Abundan los circuitos y hay coches para todos los gustos. Infogrames calcula que, contabilizando las variaciones climatológicas, hay un total de 45 pistas y 11 automóviles para conducir a todo trapo. *V-Rally* es un juego larguísimo, con mucho el título de carreras más comple-

V-Rally es un juego larguísimo, con mucho el título de carreras más completo en ésta o cualquier otra plataforma, salvo quizás F1 de Psygnosis







■ EDITOR	Arcadia	■ FABRICANTE	Ocean/Infogrames
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Francia
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras de rally

Objetivo: la bandera a cuadros

V-Rally ofrece al corredor unos 11 automóviles para empezar, desde los más pequeños y maniobrables hasta bestias de la potencia como los Mitsubishi y Subaru. El Citroën Saxo es una apuesta segura para el principiante.





El Escort Mexico, que tuvo su momento en 1970, sigue siendo uno de los mejores coches de rally y Ford lo actualiza continuamente. Ésta es la versión de 1997.

El Mitsubishi Lancer EV4 es uno de los coches más potentes de _V-Rally_. Lleva tiempo dominar su conducción, pero cuando aprendas a tomar las curvas con él, seguro que reduces tus tiempos de etapa.





El Renault Maxi Megane UK es uno de los coches medios del repertorio. Dotado de tracción a las cuatro ruedas, se agarra a la superficie como una lapa, aunque no tiene la potencia de los poderosos Mitsubishi Lancer y Subaru.







[1] Al principio de cada carrera, un mapa te muestra hacia dónde vas. [2] Conducir de noche exige, como en la vida real, más precaución y un uso prudente de los frenos. [3] Infogrames siente predilección por los Alpes.

to en ésta o cualquier otra plataforma, salvo quizás *F1* de Psygnosis.

Si hemos de ser francos, teníamos nuestras dudas sobre *V-Rally* cuando llegó la versión de prueba a *PSM*: nadie podía controlar los coches. Si tocabas un terraplén, el coche salía rebotado varios metros. Y además hay que contar con un factor inevitable en todo juego de carreras: la gente quiere que los coches se comporten igual que los de *Ridge Racer*. Se preguntan por qué no se puede derrapar como en aquél. **Y es probable que añadan: «El realismo para la vida real. Los videojuegos nos gustan para escapar de la monotonía cotidiana».** Lo cierto es que al cabo de un par de horas empiezas a habituarte a los movimientos de los coches. Así, en lugar de frenar siempre en cada curva, aprendes a hacer que gire la parte trasera y pisas el acelerador para enfilar de nuevo la recta. Ya verás, cuando conduzcas casi por reflejo te sentirás un ser humano realizado. ¿Recuerdas los días en que la trigonometría te traía por la calle de la amargura y, sin saber cómo, la solución a un problema te venía a la cabeza? Pues algo parecido ocurre aquí; es como si se te encendiera una bombilla: de pronto te das cuenta de que ya sabes cómo maniobrar.

Cada coche tiene un comportamiento diferente. La idea es que respondan igual que sus equivalentes reales. De hecho, todos los vehículos cuentan con licencias oficiales facilitadas por fabricantes como Peugeot, Renault, Mitsubishi y Subaru, y reproducen las características técnicas de los modelos originales. Infogrames ha ido incluso más lejos al contratar los servicios del ex campeón de rallies Ari Vatanen para que le ayudara a perfilar los detalles. Entrenarse con los coches es imprescindible si quieres avanzar en el campeonato. Por ejemplo, el Mitsubishi y el Subaru son endiabladamente veloces, pero no toman las curvas muy bien, mientras que automóviles más pequeños y menos potentes como el Seat o el Skoda son estupendos para los principiantes.

El número ingente de circuitos en V-Rally te dejará boquiabierto. Después de haber jugado un día tras otro, ¡sorpresa!, descubres un recorrido inédito. En la sección Arcade hay cuatro circuitos fáciles, seis medios y ocho difíciles. El modo Campeonato te ofrece la posibilidad de correr rallies en nueve lugares del mundo con tres etapas en cada uno. Y además puedes participar en las contrarreloj de tus circuitos predilectos. Disfrutarás de lo lindo escurriéndote sobre la nieve, patinando sobre grava y propulsándote sobre el asfalto; y no olvidemos la dificultad que entraña conducir en las etapas nocturnas provisto sólo de los faros para guiarte.

Muchos de los circuitos están fantásticamente diseñados. Pero ¡cuidado!, no son coser y cantar (una prueba más de su realismo). **Algunos de los circuitos ingleses se parecen mucho a Cumberland, con carreteras estrechas y sinuosas**, enormes pendientes escarpadas (de vez en cuando se puede ver un lago), rebaños de ovejas pastando en los campos e incluso alguna que otra cabina telefónica típica al lado de la carretera. Cuando el motor ruge y aceleras para ganar velocidad con la perspectiva desde la cabina del coche, te





V-Rally





[1] Para junto a la cabina y felicita a tu madre en su santo.
[2] Los circuitos resbaladizos de la jungla, aunque se estrechan en algún tramo, son muy divertidos. [3] Empieza una etapa nocturna.
[4, 5] Cuando corren dos jugadores, se puede elegir entre la división de pantalla vertical u horizontal. La opinión general es que la vertical es mejor.
[6] Contempla la repetición de la carrera. [7] El efecto del resplandor es estupendo.









sientes como si de verdad estuvieras en un coche de rally. Es probable que hayas visto alguna vez por televisión a un copiloto en acción cuando el coche derrapa con furia y hace saltar la grava. Pues *V-Rally* es lo más parecido a esta estampa. Debes asegurarte de que tu coche tiene el equipo adecuado para las condiciones específicas de cada circuito. Por eso, si no cuentas con las llantas apropiadas, no tendrás ninguna posibilidad de alcanzar tu objetivo. Los obstáculos principales con los que te toparás son la grava, la nieve y el asfalto, siendo el último el más complicado. Pero donde sobresale

Donde sobresale *V-Rally* es en la opción de pantalla dividida para dos jugadores; es fabulosa, sobre todo cuando se selecciona la división vertical de la pantalla

V-Rally es en la opción de pantalla dividida para dos jugadores. La idea inicial de Infogrames era incluir un modo para cuatro jugadores, pero resultó irrealizable. No importa, porque la opción para dos jugadores es fabulosa, sobre todo cuando se selecciona la división vertical de la pantalla. El circuito de Córcega sobre asfalto se convirtió en el más popular en nuestra oficina, aquél que todos queríamos repetir. Cuando dos jugadores se enfrentan en un buen juego, el día no tiene horas suficientes...

Pero, ¿qué es esto? Tiene que tener algún defecto, ¿no? Su aspecto es brillante, los motores suenan de maravilla (la música de guitarra es bastante plasta, pero puedes quitarla), hay innumerables coches y circuitos, es un título para dos jugadores... Bueno, a algunos les parece que el manejo del coche es demasiado difícil y otros prefieren la inmediatez de los grandes representantes de arcade de Namco. No es justo, *V-Rally* pide que lo examines cuidadosamente para descubrir sus complejidades. Es un programa con el que este articulista jugará mucho. Muchísimo.

Alternativas...

Rage Racer	9/10
Ridge Racer	9/10
Penny Racers	5/10



VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS	Muy buenos 9	ACCIÓN	Puede ser muy duro 8
SONIDO	Motores sí, música no 7	PRESENTACIÓN	No es cargante 7
ACTIVIDAD	Enorme 9	ORIGINALIDAD	Considerable 8

Un juego impresionante con unos gráficos de deslumbrante factura y una selección de automóviles y circuitos inigualable. Cómpratelo, practica y disfrútalo.



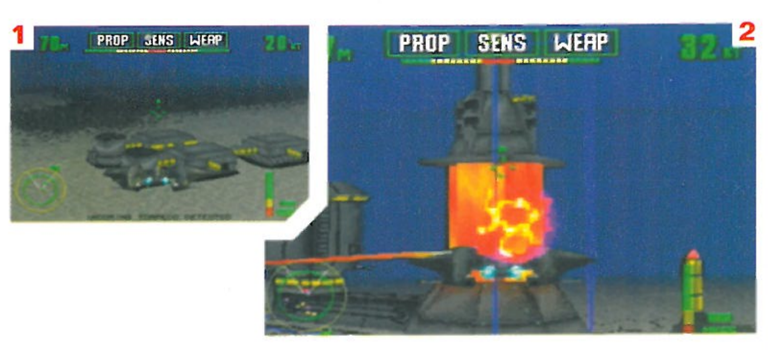


Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR	GT Interactive	FABRICANTE	N.Space
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	No disponible	GÉNERO	*Shoot 'em up*

Tiger Shark

Si el mar fuera como lo pintan los codificadores de N.Space, **no importaría que lo drenaran** para edificarlo. **Hasta Neptuno se haría especulador** inmobiliario en esta expansión del secano **en nombre del buen gusto.**



[1] Una de las muchas bases subterráneas que te toca destruir. [2] Esta máquina sirve para provocar terremotos. [3] Con una nave más grande, es necesario rodear el blanco. [4] Por encima de la superficie. [5] El Tiger Shark, muy Batman.



GT Interactive tiene un historial irregular. Ha producido algunos de los mejores títulos para PlayStation, pero también ha creado otros que da pena verlos. Por ejemplo, ¿cómo se explica que un mes estemos jugando con *War Gods* y al siguiente llegue a nuestras manos el increíble *Abe's Oddysee*? En fin, la constancia no es precisamente la mayor virtud de este equipo.

Es cierto que este juego prometía mucho durante la fase de diseño. Una nave que es capaz de atacar tanto por encima como por debajo del agua se enfrenta a la flota soviética para salvar al mundo libre. ¡Perfecto! Por desgracia, algo salió mal —rematadamente mal— en la fase de programación.

En *Tiger Shark* pilotas algo parecido a un prototipo de película de Batman. El D-pad te permite controlar la dirección de vuelo, mientras que con los botones de la derecha repartes jubilosamente la munición (rayos láser y torpedos bajo el agua; ametralladoras y misiles en la superficie); asimismo, con los botones superiores derechos puedes controlar la velocidad. Este sistema funciona la mar de bien y el Tiger Shark vuela a la perfección. Entonces, ¿cuál es el problema? El naufragio del juego son los gráficos. Mientras lo probábamos, alguien que pasaba por allí comentó lo mucho que se parecía a un título para SuperNintendo. Pensándolo bien, ese espectador tenía toda la razón. **Parece que se haya diseñado con sólo tres colores, gris, azul y rojo. Las naves enemigas son catastróficas, todo tiene un aspecto rígido y acartonado y nada certifica que estés bajo el agua;** por no tener, no tiene ni un par de burbujitas de vez en cuando.

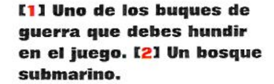


La acción tampoco es nada del otro jueves. Te limitas a volar de un lado a otro intentando dar en el blanco a una serie de objetos al tiempo que procuras que no te alcancen. Y aunque las misiones sí tienen objetivos, su diseño es paupérrimo y enseguida se vuelven repetitivas. Para colmo de males, la jugabilidad deja mucho que desear. Después de un rato manejando la nave, nos aburrimos tanto que nos quedamos en el fondo del mar disparando contra los bloques de la torre.

Si a los gráficos les sumas la acción, el resultado es un auténtico mar de confusión y caos. La sentencia puede parecer severa, pero jugar cinco minutos con *Tiger Shark* es cuanto necesitas para formular aquello de «una y no más, Santo Tomás».







[1] Uno de los buques de guerra que debes hundir en el juego. [2] Un bosque submarino.

Alternativas...

Black Dawn	8/10
Warhawk	8/10
Soviet Strike	7/10
Starfighter 3000	5/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Azules y grises 3	ACCIÓN	Casi inexistente 3
SONIDO	Bang, fiuu, etc. 3	PRESENTACIÓN	Muy buena 7
ADICTIVIDAD	Menos da una piedra 4	ORIGINALIDAD	Más visto que el *TBO* 3

Este juego intenta ser algo que no es. Unos gráficos pésimos y una acción casi inexistente hacen de este título una experiencia «difícil de olvidar».

4 sobre 10







EDITOR	New Soft Center	FABRICANTE	GT I/Midway
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	N/D	GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D



[1, 2] Dos perspectivas de uno de los movimientos de agarre. [3] Muchos personajes pueden sacar armas del aire. [4] El botón 3-D en acción. Una buena idea que se desaprovecha en este juego.

Wargods

¿Otro *beat 'em up* en 3-D realizado por los fabricantes de *Mortal Kombat*? ¡Cielos, qué horror!

Alternativas...

Tekken 2	10/10
Tekken	9/10
Soul Blade	8/10
Tobal No. 1	8/10
Battle Arena Toshinden 2	7/10

Nos hace felices saber que los propietarios de PlayStation tienen un buen ramillete de *beat 'em up* donde elegir. En estos momentos se ha sobrepasado la docena de juegos disponibles de este género, incluido el trío fabuloso de Namco que forman *Tekken*, *Tekken 2* y *Soul Blade*. Así pues, sería comprensible que te preguntaras por qué nadie se habría de molestar en sacar uno nuevo a menos que fuese verdaderamente original o muy, muy especial.

Sin embargo, *Wargods* se encarga de demostrar que estás muy equivocado. Basado en el juego de arcade de Midway del mismo nombre, el principal argumento que *Wargods* esgrime para reclamar un poco de atención es que ha sido diseñado por el equipo responsable de *Mortal Kombat*. En realidad, cuando llevas cinco minutos jugando te queda muy claro que, por mucho que lo intente y se lo proponga, *Wargods* no pasa de ser un *Mortal Kombat* en 3-D.

Claro está que si tú eres uno de esos fans incondicionales de *Mortal Kombat* para quienes este juego es el mejor *beat 'em up* de todos los habidos y por haber (fuentes fidedignas nos han informado que este tipo de personas existe de verdad), la aparición de *Wargods* será excusa para un brindis. Puedes dirigirte a toda prisa a tu tienda y comprar un ejemplar: estamos seguros de que serás muy feliz.

Sin embargo, para aquéllos que no se dejaron hipnotizar por tanto bombo publicitario, ni comprendieron a qué venía tanto alboroto y que son conscientes de que los *beat 'em up* han evolucionado mucho desde *Mortal Kombat*, la realidad es mucho menos rosa de como la pintan. *Wargods* es *Mortal Kombat*, pero en 3-D y adolece de todas las imperfecciones y los problemas del juego original.

Los personajes tienen nombres diferentes, sólo faltaría, pero, a pesar del nuevo motor 3-D, siguen apareciendo de la misma manera: escasamente animados y de movimientos espasmódicos. Se ha ganado velocidad no gracias a una programación inteligente sino a base de recortar imágenes de animación. Los combatientes



Muchos de los escenarios de combate están muy bien diseñados. Bastante mejor que la animación de los personajes.

VEREDICTO

GRÁFICOS	*Sprites* sí, animación no 4	ACCIÓN	¿Qué acción? 1
SONIDO	Soso de verdad 5	PRESENTACIÓN	Mediocre 4
ADICTIVIDAD	De pena 2	ORIGINALIDAD	¿*Beat 'em up 3-D*? ¡Bah! 1

Uno de los peores *beat 'em up* 3-D que se hayan visto. Por debajo de la media desde todos los puntos de vista. Reservado exclusivamente a fanáticos irreductibles de *Mortal Kombat*.



sobre 10

[1] La mayoría de las veces tienes que acercarte mucho para que tus golpes den en el blanco. [2] Los dos personajes jefe son grandes, grandes.

incluso se mueven de la misma forma, con brazos y piernas que a menudo parecen estar desconectados del resto del cuerpo (por ejemplo, la mayoría de los puñetazos se ejecutan con los brazos agitándose mientras el torso y las piernas permanecen rígidos como estacas. Es la antítesis de las maravillas que presenta *Tekken 2*, donde hasta el más mínimo movimiento daba lugar a un cambio realista de toda la postura y posición de los personajes.

Los ataques básicos son idénticos a los de *MK*: puñetazos altos y bajos y patadas. El repertorio de golpes se explota modificando la dirección del joypad, aunque hasta los movimientos especiales son muy parecidos, casi idénticos: dos personajes efectúan ataques de gran alcance en los que agarran al rival y le propinan un buen gancho a la cara.

La similitud de los movimientos conduce a una jugabilidad víctima de los mismos problemas. La pobreza de los movimientos básicos (la mayoría exigen que te quedes a pies juntillas para tener alguna posibilidad de acertar el golpe) significa que el juego está dominado por los ataques especiales —sobre todo los de gran alcance—, lo cual acaba rápidamente por hacerlo repetitivo y aburrido. Hay un buen número de combos posibles, pero de nuevo su falta de alcance los hace inoperantes con demasiada frecuencia.

Para ser justos, el juego tiene un par de puntos a su favor. Los diseños de muchos de los personajes son bastante buenos. Su animación es muy pobre y sus movimientos poco variados, pero su aspecto es bastante interesante. Además, gran parte de los fondos son muy sugerentes y se sitúan por encima de la media.

Quizás lo más triste de *Wargods* es que sí cuenta con una idea realmente buena, el botón 3-D. Si no se modifica su función, equivale al botón L1 del controlador, y si se usa en combinación con otros movimientos, puedes variar la acción de manera tridimensional. Si se mantiene apretado mientras se empuja el joypad arriba o abajo, se consigue que el personaje rodee a su rival. Otras combinaciones te permiten bucear, dar una vuelta de campana hacia un lado u otro, o esquivar ataques de enemigos (muy en la línea de *Soul Blade*).

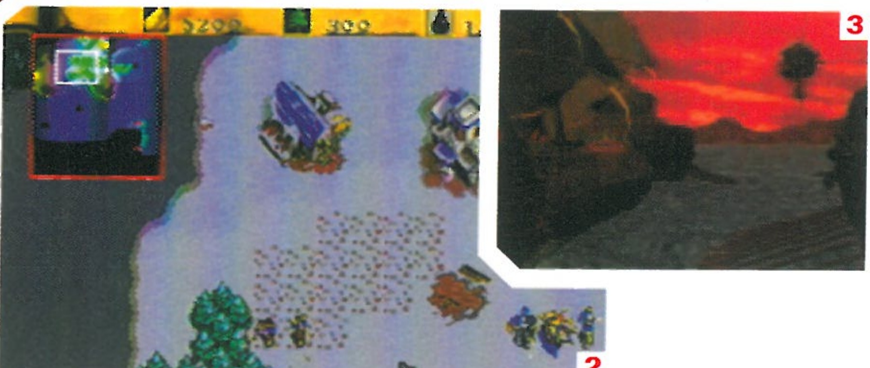
Muchos de los movimientos especiales también presentan dos versiones, una sin el botón 3-D y otra con él. Por ejemplo, los ataques de alcance sin el botón tienden a dirigirse directamente al objetivo, mientras que si se mantiene presionado durante el movimiento se consigue describir un círculo, un arco, etc. Todo esto unido a la abundancia de movimientos de teletransporte prueba que la naturaleza tridimensional del juego está bien aprovechada y que no falta dinamismo en el ring.

Por desgracia, esta idea tan simple pero a la vez tan eficaz sólo consigue añadir unos minutos de emoción al juego. En un título como *Tekken 2* habría sido la guinda del pastel, pero en *Wargods* es simple y llanamente el desperdicio de una buena idea con un juego que no se la merece.

Warcraft 2: The Dark Saga

El suelo bajo el trono de *Command & Conquer* se agrieta con las pisadas de su rival más feroz. ¿Habrá cambio de dinastía?





[1] La vida en el mundo de los orcos es corta y brutal. [2] Las cuatro campañas del juego incluyen batallas en escenarios diversos, desde el Polo Norte hasta las exuberantes praderas del continente principal. [3] La escenas animadas contribuyen a crear una atmósfera envolvente y te permiten seguir el argumento de las campañas.

Es indudable que *Command & Conquer* es en parte responsable de la posición privilegiada del género de estrategia en tiempo real en el mercado de los juegos para PC. Su fuerza radica en la avasalladora combinación de una acción increíblemente adictiva y el enorme despliegue publicitario que acompañó su lanzamiento; el resultado ha sido que todas las empresas de software han emprendido una carrera frenética en pos del éxito en este género.

Sin embargo, parece que nadie había reparado en Blizzard Entertainment, una pequeña compañía de desarrollo estadounidense. Blizzard ya se había percatado de las posibilidades de la estrategia en tiempo real, tal vez inspirada por *Dune 2*, el predecesor de *C&C*. Su perspicacia se tradujo en un título llamado *Warcraft* que obtuvo un éxito moderado tiempo antes de que apareciera *C&C*. Más tarde, siguiendo la estela dejada por el clamoroso éxito de Westwood, surgió una continuación muy mejorada.

Warcraft 2 enseguida consiguió dividir en dos bandos al público aficionado a los juegos de PC y, aunque la mayoría de los jugadores disfrutaban con ambos títulos, nunca desaprovechaban la ocasión para discutir sobre cuál era el mejor. Ahora la historia parece destinada a repetirse en PlayStation.

Hay que decir que, en lo fundamental, *Warcraft 2* y *C&C* son muy parecidos. Ambos plantean misiones que se desarrollan en campos de batalla vistos desde perspectivas aéreas ligeramente isométricas. En los dos hay que construir una serie de edificios donde puedes producir una amplia variedad de unidades. Y ambos utilizan una interfaz bastante sencilla basada en señalar y hacer clic para que todas estas fuerzas se enfrenten en una orgía de muerte y destrucción que

La acción de *Warcraft II* transcurre en un mundo fantástico con un desarrollo tecnológico propio de la Edad Media, pero donde la magia es muy real





[1] Cada misión tiene objetivos diferentes. [2] Cada batalla empieza con pocas unidades.

Edición oficial española de PlayStation Magazine



Un Jugador

■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ FABRICANTE	**Blizzard Entertainment**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**Falta precio**	■ GÉNERO	**Estrategia en tiempo real**

[1] Al principio de la primera campaña, los orcos persiguen a los humanos por el océano. [2] El botón de información te facilita detalles de cada unidad y edificio. [3] Las ciudades enemigas a menudo están protegidas por muros que debes derribar. [4] La prioridad de casi todas las misiones es hacer acopio de oro y llevarlo a la base.



sorprende por su adictividad y capacidad de entretenimiento. Aun así, los dos juegos no son ni mucho menos idénticos.

Las diferencias decisivas entre ellos radican en los escenarios y en sus respectivos sentidos de la escala. Mientras que *C&C* presenta conflictos de dimensiones épicas que a menudo implican a docenas de escuadrones y vehículos por cada bando, *Warcraft 2* se basa en batallas a pequeña escala, con menos unidades que controlar. Además, a diferencia de la Tierra futurista de *C&C*, la acción de *Warcraft 2* transcurre en un mundo fantástico con un desarrollo tecnológico propio de la Edad Media, pero donde la magia es muy real. Los humanos de este mundo llevaban mucho tiempo coexistiendo en paz con enanitos y elfos hasta que aparecieron los orcos. Estas criaturas perversas de piel verde han descubierto una entrada mágica que conecta su mundo —un lugar inhóspito poblado de monstruos horribles y azotado por guerras interminables entre las diferentes tribus de orcos— con el planeta en armonía y muy pronto emprenden una campaña de conquista.

La escala menor y los escenarios fantásticos de *Warcraft 2* dan lugar a diferencias con *C&C*, siendo naturalmente en los gráficos donde éstas se hacen más evidentes. El primero tiene un estilo de cómic algo exagerado que se distingue de la atmósfera futurista de *C&C*. La escala menor de *Warcraft 2* resulta en un seguimiento más cercano de la acción por las cámaras, de modo que los *sprites* son más grandes y la animación de las unidades es más convincente.

Las diferencias principales hay que buscarlas en la jugabilidad, sobre todo como resultado de la mayor profusión de detalles de Warcraft II

No obstante, las diferencias principales hay que buscarlas en la jugabilidad, sobre todo como resultado de la mayor profusión de detalles de *Warcraft 2*; el resto se debe a su menor escala. Para empezar, muchas de las fuerzas disponibles en *Warcraft 2* están dotadas sólo de armas para combates cuerpo a cuerpo, mientras que todas las unidades de *C&C* poseen armamento de largo alcance. En consecuencia hay más disparidades entre las unidades de *Warcraft 2* que entre las de *C&C* y, como la escala es menor, cada unidad individual es más importante.

Siguiendo con las comparaciones, en *C&C* acumulas dinero reuniendo depósitos de minerales; en cambio, *Warcraft 2* ofrece explotaciones de oro, madera y petróleo. Cada material se necesita en cantidades distintas para construir los diversos edificios y unidades disponibles. Las unidades de trabajadores se encargan de extraer el oro de minas diseminadas por los mapas y de llevarlo a la base. También recogen la madera que, como es lógico, procede de las zonas de bosque señaladas en la mayoría de los mapas. Esta operación es más lenta, ya que se deben talar los árboles. El petróleo sólo se encuentra en puntos concretos en medio del océano y requiere la construcción de una plataforma petrolífera para extraerlo y

1


2


[1] Los humanos se aprestan a destruir la puerta que une el mundo de los orcos y el suyo. [2] Al final de cada batalla, se puntúa tu actuación.

1

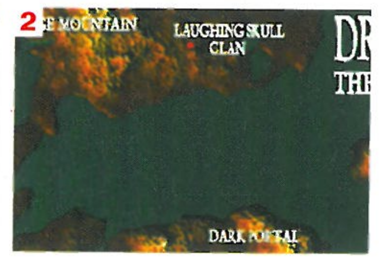

2


[1] La puerta entre los dos mundos. [2] El Ayuntamiento es el centro de cualquier enclave humano.

Warcraft 2: The Dark Saga

[1] Más de un siervo puede cooperar en la pronta construcción de edificaciones importantes. [2] Los mapas animados te permiten seguir el desarrollo de las campañas.





La elección entre *Command & Conquer* y *Warcraft 2* es en gran parte una cuestión de gusto y estilo

varios petroleros para transportarlo. Además, cada unidad de humanos que fabricas precisa de su correspondiente unidad de comida, que se obtiene en granjas al uso.

Otra diferencia clave es la «niebla de guerra» que envuelve *Warcraft 2*. Al principio de cada nivel, al igual que en *C&C*, la mayor parte del mapa que aparece está oscuro y oculto y tienes que enviar unidades para explorarlo. Sin embargo, a diferencia del juego de Westwood Studios, una vez has reconocido un área de *Warcraft 2*, aunque el terreno se hace visible, sólo puedes localizar las unidades de enemigos si están a la vista de alguna de las tuyas. Esto confiere gran importancia a las brigadas móviles y a los puestos de observación, pues de no contar con estos recursos, cualquier ejército enemigo puede penetrar a hurtadillas en tu base antes de que te des cuenta.

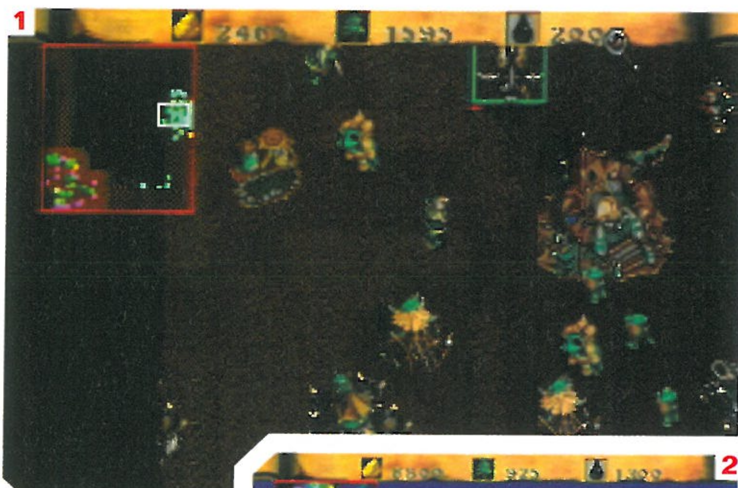
Para resumir, diremos que *Warcraft 2* es mucho más detallado que *C&C* y ofrece más opciones tácticas y estratégicas. La versión PlayStation es también más extensa, ya que incluye la campaña original y la ampliación *Beyond the Portal*, producida para PC; además, puedes adoptar el papel de orcos o el de humanos. En efecto, frente a las dos campañas de *C&C*, *Warcraft* te ofrece cuatro, además de docenas de mapas con misiones independientes para cuando se te antojen partidas breves.

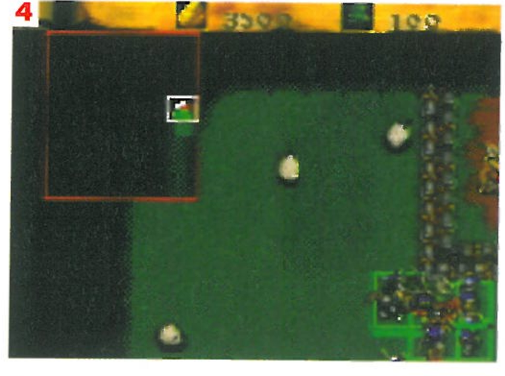
Por desgracia, el sistema de control *Warcraft 2* reproduce bastantes de los problemas que azotaban el del título original. Una vez más, a pesar de que fue diseñado originalmente para utilizar un ratón, el juego no es compatible con el modelo de Sony disponible para PlayStation, algo que no tiene ninguna justificación. Es más: aunque se han introducido un par de cambios en la interfaz con objeto de que resulte más fácil jugar con joypad, un pequeño esfuerzo habría bastado para que manejarlo fuera más sencillo. A favor del sistema de control, hay que decir que es ligeramente mejor que el de *C&C* y su menor escala también es una ayuda (dado que hay menos unidades por las que preocuparse, cuesta menos seguirlas y controlarlas). En resumen, la conversión del original para PC es buena, pero dista mucho de ser ideal.

Podemos concluir afirmando que la elección entre *Command & Conquer* y *Warcraft 2* es en gran parte una cuestión de gusto y estilo. Si estás interesado en un programa más profundo y rico en matices que *C&C*, *Warcraft 2* es lo que necesitas, pero sin olvidar que carece del aura épica y la brillante presentación de *C&C*.

Alternativas...

Command & Conquer	9/10
Syndicate Wars	9/10
Warhammer	8/10









[1] Conforme avanza el juego, las misiones se hacen más difíciles. Explorar desde el aire este campamento de orcos no es demasiado complicado, pero atacarlo y destruirlo es otro cantar. [2] y [3] Muchas misiones transcurren en la costa o en pequeñas islas. En *Warcraft 2* abundan las batallas navales. Tanto los orcos como los humanos pueden elegir entre varios diseños de barcos (incluidos unos submarinos mágicos) y es frecuente que las batallas en el mar decidan el desenlace de toda la misión. [4] El mapa que hay en la esquina superior derecha de la pantalla es esencial para saber qué está ocurriendo a tu alrededor.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Animación y colores solventes	7	ACCIÓN	Disminuida por los controles	8
SONIDO	Buenas voces y efectos sonoros	7	PRESENTACIÓN	Eficaz, aunque un pelín sosilla	8
ADICTIVIDAD	4 campañas completas	9	ORIGINALIDAD	Muchas ideas innovadoras	8

Casi tan irresistible y adictivo como *Command & Conquer*, con una acción más detallada y completa. Lástima de los problemas con los controles.



9 sobre 10

Seis Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · Multi-tap Compatible			
■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ FABRICANTE	**Adrenalin/ASC Games**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de bolos**



Ten Pin Alley

¿Quién dijo que no había juegos de bolos para PlayStation? Pues ahí va uno... Esperemos que los próximos no se le parezcan...



[1] ¡Misericordia! Llevamos todo el santo día practicando con el condenado boliche y no hay modo humano o divino de hacer trastabillar más de tres bolos de una vez [2] Me he dejado los riñones en este tiro [3] Aquí se gestan las opciones del juego.

Acción, violencia, sensación de velocidad, colisiones estrepitosas, un tiroteo en un almacén de dinamita... Hay tantas cosas que nunca encontrarás en este simulador de bolos de Adrenalin/ASC Games... Desde que le echamos un vistazo a la versión inconclusa (véase *Pre-Play* en *PSM* 6) rezamos para que no se pareciera en nada al juego acabado. A la vista de los resultados, o Dios no existe o nos detesta. Así que te presentamos al *Ten Pin Alley* definitivo: pobre, lento, dificilísimo, indomable...

Consta de tres pistas, tres niveles de dificultad y tres modos de juego previsibles: uno para practicar, otro para partidas por equipos y el de torneo. Puedes elegir entre controlar a uno, a varios o a todos los personajes. Si dejas alguno para la CPU, te conviene saber que mientras la computadora juega, tú esperas. Y después de los dos tiros que dura cada juego —o uno, si derribas todos los bolos a la primera, hazaña impensable— debes aguardar entonces a que se carguen las puntuaciones. En definitiva, que para jugar a *Ten Pin Alley* tienes que armarte de paciencia.

Si su calidad gráfica fuese medianamente aceptable, las pausas entre tiros no se te harían tan largas, pero no: los personajes son criaturas poligonales de desafortunado diseño que, bajo el control de la CPU, tienen el don de conseguir casi siempre un pleno.

En contraste con los personajes, los reflejos sobre las pistas barnizadas son muy convincentes, y tampoco el documental de libre acceso está del todo mal.

Pero no sólo seleccionas los personajes, sino también el revestimiento (resina o poliuretano) y el peso de la bola (desde 8 a 16 libras). Tan pronto empiezas, aparece la pista y una flecha que indica en qué dirección irá el boliche. Entonces ajustas el giro o efecto y la potencia y, por último, sueltas el boliche cuando lo juzgues conveniente. Lo malo es que aunque lo hagas mal mil veces y el dichoso boliche se te vaya siempre a un canal lateral, nunca sabrás si la catástrofe se debe al personaje elegido, al material, al peso, al efecto, a la mala puntería, a la potencia... Puedes pasarte media vida sin conseguir un pleno y, cuando ocurre el milagro, no saber qué has hecho bien. Por suerte, hemos descubierto un truco para ganar el primer partido del modo de torneo: escoge a Olaf y, en el momento de apuntar, sitúa la flecha sobre el primer punto de la derecha. Toma una bola con cobertura de plástico de 16 libras, gradúa el efecto a la mitad y la potencia al máximo y tira... ¡Pleno! Bueno, no es tan fácil como parece, puedes apostar por ello.

En el apartado de sonido, *Ten Pin Alley* no está mal, aunque no es un género en el que los efectos puedan prodigarse. En cambio, con la música —puedes elegir entre «de salón» y «rock»— no nos queda más remedio que ser implacables: la primera a veces se deja oír, pero lo que hacen pasar por «rock»... ¡Socorro!

En fin, si te gustan las películas de los sesenta, la música de los sesenta y la gente de los sesenta, *Ten Pin Alley* te encantará: parece un juego de los sesenta. Todo tuyo.







VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Sólo por los reflejos... 3**	■ ACCIÓN	**¿Dónde? 2**
■ SONIDO	**Efectos pasables 4**	■ PRESENTACIÓN	**El documental 5**
■ ADICTIVIDAD	**Para fans de los bolos 3**	■ ORIGINALIDAD	**¡Qué ocasión desperdiciada! 5**

Pide a gritos mejores gráficos, menos pausas y más jugabilidad. Pero claro, de conseguirlos, no sería *Ten Pin Alley*. ¿Y?

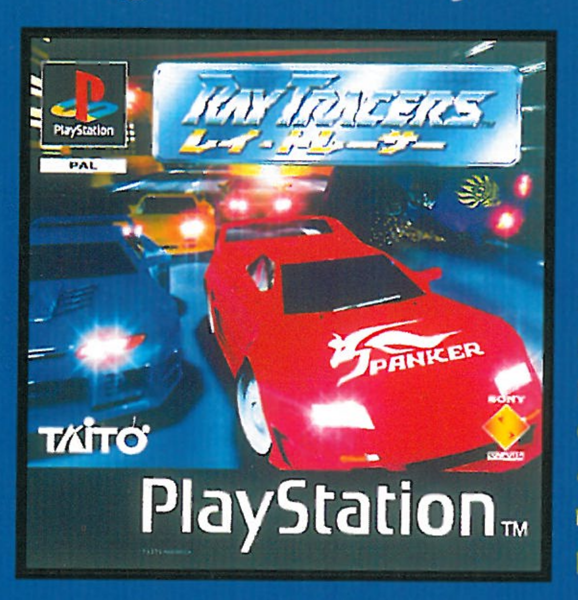


sobre 10

¡Olvida las carreras de sacos!

Y conviértete en un piloto inmortal con PlayStation Magazine y Ray Tracers.





«Preparados. Listos. ¡Ya!» ¿Cuántas veces has oído estas palabras segundos antes de perder el sentido tras un batacazo monumental «al volante» de un saco de tubérculos? Pobrecito... ¿Todavía no conoces el método científico para alcanzar la fama y la gloria mundiales como piloto de carreras? Consiste en participar en el sorteo de 10 juegos completos de *Ray Tracers* enviando tus respuestas antes del 1 de octubre. «¡Pero zi a mí me guztan loz zacoooz!» (Léase con una patata en la boca.)









El premio

Un juego completo de *Ray Tracers* para cada uno de los diez ganadores.

Las respuestas

Envía las respuestas a:
CONCURSO RAY TRACERS
PlayStation Magazine
Aragón 182, 9.ª A. 08011 Barcelona



Las preguntas

A ¿Qué dos modalidades de atractivo desarrollo presenta *Ray Tracers*?

B ¿Quién te avisará en caso de que te encuentres en peligro?

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.







Y LOS AFORTUNADOS SON...

Vaya... Repasaste cien veces la lista del mes pasado y nada, no aparecía tu nombre ni por asomo. Quizá has sido víctima de un sabotaje alienígena. Por cierto, ¿te acordaste de echar la carta al buzón?







Concurso *RIOT*



Ganadores de una camiseta *RIOT*

Alemany Mora, Ferran (Valencia)
Álvarez Diez, Javier (Vizcaya)
Álvarez López, J. Antonio (Murcia)
Ayyadi Compte, Karim (Girona)
Boluda Serrano, Fernando (Barcelona)
Bonet, Pedro (Mallorca)
Brullas Pi, Juan Carlos (Barcelona)
Caballero Extremera, Raúl (Madrid)
Casado Riaza, Raúl (Madrid)
Cascón Baro, Jesús (León)
Cerdá Aznar, J. Antonio (Alicante)
Coca Cano, Rafael (Granada)
Escanilla Beato, Josué (Salamanca)
Estelles, José María (Barcelona)
Fernández Cruzado, Toñi (Huelva)
Flores López, Ricardo (Albacete)
Galeno Solen, Santiago (Murcia)
García Guiral, Inmaculada (Cádiz)
Génova Franco, Joaquín (Zaragoza)
Gómez García, Gabriel (Barcelona)
González Calvete, Francisco Manuel (La Coruña)
González García, Francisco (Alicante)
Guzmán Cadas, Isabel (Cádiz)
Herruzo Sánchez, Manuel (Albacete)
Insua Ortiz, Javier (Pontevedra)
Juez Marín, Alfredo (Burgos)
León Máñez, José Luis (Castellón)
López Amigo, Francisco (Madrid)
Marcos García, Carlos (Madrid)
Martín Iglesias, Alonso S. (Vizcaya)
Martín Zarzuelo, Sergio (Valladolid)
Martínez Pérez, Rafael (Madrid)
Martínez Utley, Daniel (Alicante)
Molina Redondo, Rafael Manuel (Canarias)
Montes de Oca Reyes, Víctor Manuel (Cádiz)
Moñino Máñez, Iván (Madrid)
Morillas Torné, Mateu (Barcelona)
Navarro Blázquez, Víctor (Barcelona)
Oneto Valdivia, Rafael (Málaga)
Ortega García, Gerardo (Canarias)
Pérez Gómez, Juan (Albacete)
Pérez Martín, Fernando (Madrid)
Pérez Ortiz, Enrique (Alicante)
Portillo García, Ángela (Cádiz)
Portillo Guzmán, Guillermo (Cádiz)
Rabal Pérez, Rubén (Alicante)
Valcázar Romero, Rosa (Palma de Mallorca)
Valero Rosa, José Manuel (Alicante)
Villaverde Maté, David (Valladolid)
Vizcaino Glez., Miguel (Almería)

Respuestas correctas:

A. Hasta ocho jugadores.

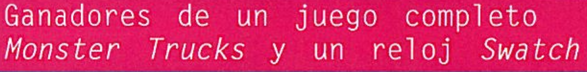
B. Una cesta.





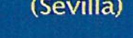


Concurso *MONSTER TRUCKS/SWATCH*



Ganadores de un juego completo *Monster Trucks* y un reloj *Swatch*

Betancort Rivero, David (Tenerife)
Cerdán, Julio Francisco (Murcia)

González Rivas, Alejandro (Sevilla)


Simonet Jiménez, Julio (Málaga)
Yañez Senra, Manuel Ángel (La Coruña)





Respuestas correctas:

A. Tres tipos de pruebas: circuito de carreras, campo a través y colisiones.

B. El contador indica los desperfectos que causas.

> Si esta vez no apareces en las listas de ganadores, quizás lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

TOP SECRET

Nacho Hernández ha escrito para ***PlayStation Magazine*** la guía más completa de ***Soul Blade***, el extraordinario ***one vs one*** con armas de Namco. En esta primera entrega el autor te enseña a sacar el máximo partido de las habilidades de Sophitia, Rock, Hwang Sung Kyung y Taki.

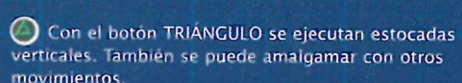
SOUL BLADE



CONTROLES BÁSICOS

Para jugar con *Soul Blade* puedes utilizar el pad original de PlayStation o el Arcade Stick Namco, que recrea toda la intensidad de los momentos vividos en la máquina recreativa. A diferencia de otros títulos de lucha para PlayStation, el control de los personajes en *Soul Blade* es muy práctico y preciso:

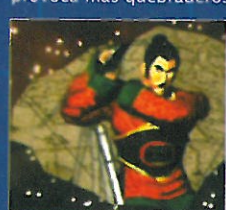
El botón CUADRADO se utiliza para sablazos horizontales. Su uso es perfecto para contraataques rápidos y fulminantes, y se puede combinar con otros movimientos.



Con el botón TRIÁNGULO se ejecutan estocadas verticales. También se puede amalgamar con otros movimientos.

El botón CÍRCULO sirve para pegar patadas y es ideal para hacer combos de dos o más golpes (aunque esto no está al alcance de todos los personajes). Es el comando perfecto para atacar en carrerilla.

El botón X, utilizado para la defensa, es el que provoca más quebraderos de cabeza a los fans de



Tekken, que para protegerse de los golpes sólo tenían que empujar hacia atrás la palanca de control. No obstante, una vez te acostumbras a este tipo de defensa —que introdujo *Sega Virtua Fighter*, un juego de lucha en 3-D—, terminas apreciando su superioridad respecto a *Tekken*. En efecto, en *Soul Blade*, al revés que en *Tekken 2*, estás más pendiente de resguardarte de los golpes que de los cambios de ángulo de cámara. Mientras que en el juego de Kazuya y compañía los movimientos defensivos eran de ejecución casi automática, en *Soul Blade* debes concentrarte para realizarlos en el instante preciso. Este comando también interviene en la simulación de ataques, táctica que explicamos más adelante.

Por último, los botones direccionales o la palanca de control, que se utilizan para desplazar al luchador/a en pantalla, se emplean en combinación con otros comandos en la mayoría de movimientos especiales.





CLAVES PARA LA INTERPRETACIÓN DE LAS INSTRUCCIONES



→ Pulsa el botón direccional derecho una vez.
← Pulsa el botón direccional izquierdo una vez.



↓ Pulsa el botón direccional inferior una vez.
↑ Pulsa el botón direccional superior una vez.



Pulsa el botón CUADRADO una vez.
Pulsa el botón TRIÁNGULO una vez.
Pulsa el botón X una vez.
Pulsa el botón CÍRCULO una vez.



+ (signo más). Indica que las instrucciones que se hallan a ambos lados de este signo se deben ejecutar a la vez.

, (coma). Indica que las instrucciones a ambos lados deben ejecutarse una después de otra.

(sostenido). A continuación de una flecha de dirección significa que debes mantener apretada la tecla correspondiente. Por ejemplo,
→ → # activa el desplazamiento en carrera.

Las letras A, M y B señalan golpes altos, medios y bajos respectivamente.



N Indica posición neutral. Indica que no se debe pulsar ningún botón direccional.
AS Adversario en el suelo.
mC *Minor Counter*, es decir, contraataque leve.
MC *Major Counter*, es decir, contraataque severo.
RP Remate de pie. En la exposición de los combos de los personajes, la presencia de estas siglas entre paréntesis en medio de una secuencia de movimientos señala que el comando siguiente ejecuta un remate de pie.



Por ejemplo, la secuencia:
Si → + CÍRCULO es *mC* sigue con ← + TRIÁNGULO (RP) ↑ + CÍRCULO o (AS) ↘ CUADRADO + X indica que si → + CÍRCULO desencadena un *minor Counter*, es decir, un contraataque leve, entonces puedes continuar con ← + TRIÁNGULO seguido del remate de pie ↑ +CÍRCULO o bien —si el adversario está en el suelo— con el movimiento ↘ CUADRADO + X.

Ataque pospuesto

Esta expresión matiza las instrucciones —contenidas en las tablas— para la ejecución de un ataque precedido de movimiento 3-D. Recomienda que, con fines tácticos, se pruebe a dejar pasar un segundo antes de pulsar el botón de ataque.
NOTA: Las secuencias de movimientos están escritas para el luchador que mira a la derecha. Cuando tu luchador mire a la izquierda, invierte los mandos.

COMANDOS COMUNES

A continuación tienes una relación de movimientos válidos para todos los luchadores:

Tácticas defensivas y de bloqueo

Los tres tipos de ataques básicos —horizontales, verticales y patadas— se manifiestan como golpes medios y altos. Si quieres un golpe raso tienes que pulsar ↓ y el botón de ataque elegido a la vez . Para defenderte de golpes medios y altos, es suficiente con mantener pulsado el botón X mientras dure la acción ofensiva; para cubrirte de un ataque raso, pulsa ↓ X. A medida que se paran los golpes, la barra de energía de la espada se va consumiendo, hasta el punto de que puedes quedarte sin arma en plena lucha.
Otro comando de protección es → X. En realidad, es una variedad de contraataque que, además de parar el golpe de tu adversario, te da pie a iniciar una ofensiva con un combo. Puedes utilizarlo cuando intuyas un ataque, aunque te conviene saber que si estás tumbado o te atacan con un temible Súper no funciona. Otra aplicación del botón X totalmente novedosa en los juegos de lucha de Namco y tomada de la serie *Virtua Fighter* consiste en la simulación de los golpes. Estos falsos embates confunden al rival, haciéndolo vulnerable a ataques que no se espera.

Carrera a brincos

Es el avance hacia el enemigo mediante pequeños saltos. Se ejecuta con → → y se puede combinar con los botones CUADRADO, TRIÁNGULO o CÍRCULO para sorprender al contrario con un ataque. Ten cuidado, porque mientras estés saltando no podrás parar ningún golpe. Además, para poder atacar tendrás que esperar a que el movimiento de avance haya concluido.

Carrera

Si se aprieta → → #, el luchador correrá en la dirección indicada. Es un movimiento perfecto para rematar «faenas», sobre todo si tu barra de vitalidad está muy consumida y no te puedes permitir errores. Por ejemplo, si consigues derribar a tu enemigo, aléjate al menos 15 pasos y vuelve hacia él en carrerilla con → →; cuando estés muy cerca, golpéalo con cualquier botón de ataque.

Pasos laterales (o movimiento 3-D)

El movimiento 3-D (↓↑ o bien ↓ ↓) es uno de los más importantes, ya que te permite esquivar casi todos los golpes. El quid de la cuestión está en saber cuándo utilizarlo, y aquí la intuición desempeña un papel importante. En todo caso, te recomendamos que lo practiques mucho en el modo de entrenamiento. Este movimiento sirve también para iniciar una acción ofensiva: tras apretar ↓↑ o ↓ ↓ pulsa cualquiera de los botones de ataque (CUADRADO, TRIÁNGULO o CÍRCULO). No es necesario que golpees al instante tras efectuar un movimiento 3-D. Ensaya posponer la agresión más o menos un segundo. De esta manera, engañarás al oponente, que se espera un golpe inmediato a tu desplazamiento.

COMANDOS ESPECIALES

Agarre o lanzamiento

Este movimiento consume sin compasión la barra de energía del contrario. Para ejecutarlo sólo tienes que pulsar los botones CUADRADO + X o TRIÁNGULO + X. Cada personaje tiene un repertorio de tres tipos de lanzamientos o agarres, aunque algunos disponen de un par de variedades más. Los jugadores más hábiles son capaces de sorprender a su oponente con agarres implacables. Prueba, por ejemplo, la táctica siguiente cuando controles al luchador Hwang: en lugar de completar el combo TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, quédate en TRIÁNGULO, TRIÁNGULO y cuando finalicen los movimientos correspondientes, colócate rápidamente junto al contrincante. Entonces pulsa CUADRADO + X o TRIÁNGULO + X. Seguro que sorprenderá amargamente a tu adversario, tal vez acostumbrado a contrarrestar el combo TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Ataque desde postura de contracción

Después de permanecer agachado unos instantes con ↓ #, vuelve a la posición neutral (N) y pulsa cualquier botón de ataque. Usa esta técnica después de un combo que concluya con tu luchador agachado, por ejemplo, CUADRADO, CUADRADO, ↓ + CÍRCULO. En este caso, una secuencia completa combo + ataque desde postura de contracción podría ser: CUADRADO, CUADRADO, ↓ + CÍRCULO, (N), CUADRADO.

Duelo entre armas

Cuando dos luchadores se atacan simultáneamente con el mismo movimiento, se deben batir en duelo a un solo golpe para desempatar. El desenlace del duelo depende de la suerte que se tenga al elegir el ataque. Es como jugar a «piedra, papel, tijera». Se podrían atribuir a los botones CUADRADO, CÍRCULO y TRIÁNGULO las propiedades de la «piedra», el «papel» y la «tijera», respectivamente. Si pulsas CÍRCULO (papel) y el contrincante TRIÁNGULO (tijeras) gana él. Si hubieras apretado CUADRADO (piedra), habrías ganado tú. Si oprimieseis el mismo botón, vuestras armas chocarían de nuevo, pero esta vez no os batiríais a un golpe.

Counter o contraataque

Consiste en abortar el ataque del adversario, iniciando a la vez una ofensiva. Es una táctica muy efectiva, aunque difícil de llevar a cabo. Notarás que una misma secuencia de botones no siempre desencadena el mismo contraataque. Por ejemplo, la secuencia → + ↓ TRIÁNGULO (idónea para *juggles*, es decir, combos aéreos) iza a tu adversario a más o menos altura según las ocasiones. Si tu contraataque eleva mucho a tu rival, se habla de *Major Counter* (*MC*); si no lo levantas tanto, se trata de un *minor Counter* (*mC*).

Para zafarte de un agarre, basta con pulsar la terminación de la secuencia que ha utilizado tu adversario para atacarte. Por ejemplo, si éste ha pulsado CUADRADO + X, tú deberás hacer lo mismo a fin de neutralizar la agresión. Si te equivocas y pulsas TRIÁNGULO + X, tu intento habrá sido en vano.

Critical Edge

Se trata de un movimiento especial que se consigue agregando al combo CUADRADO + TRIÁNGULO + CÍRCULO (que se manifiesta como una sucesión de cuatro golpes) una secuencia de botones específica para cada luchador (las encontrarás en las tablas de los personajes). Si por cualquier motivo quisieras cancelar la ejecución de este movimiento, pulsa X.

Lucha sin armas

A cada luchador se le adjudican dos barras de energía: una indica su nivel de vitalidad, la otra el grado de deterioro del arma. Si has usado el arma para cubrirte hasta el punto de destruirla, el combate se vuelve muy limitado, con sólo cuatro o cinco tipos de combo interesantes. De todos modos, echa un vistazo al cuadro de golpes sin armas, válido para todos los luchadores, y practica en el modo de entrenamiento.

Súper movimiento

Cada luchador puede llevar a cabo un Súper movimiento que inflige un daño gravísimo a su adversario. Su preparación es muy lenta y también se puede interrumpir con el botón X. En las tablas de los personajes se especifican los comandos para su ejecución.

Comando	Altura del golpe	Lesión por golpe	Comentarios
□ □ □	AAA	10 11 14	
□ ○	AM	10 24	
△ △	MM	14 15	
△ □	MM	14 17	
○ ○	AA	20 22	
↘ ○	M	24	
→ → + □	M	25	
→ → + △	A	28	
○ + □	M	32	
↓↓ □	M	21	
↓↑ △	M	18	
↓↑ ○	B	23	
↓↑ □	M	21	
↓↑ △	M	18	
↓↑ ○	M	23	
↓ #(N) □	B	13	Inicio agachado
↓ #(N) △ □	M esp. M	14 20	
↓ #(N) ○	B	33	Inicio agachado
□ × + △ ×		75/50	Depende del luchador
□ × + △ ×		73	Agarre por la espalda

Trucos

Luchadores secretos

A continuación, te detallamos las condiciones de acceso a algunos de los guerreros especiales. Aquí no hay trucos que valgan, sólo tu destreza te puede llevar hasta ellos:

SOUL EDGE
Para controlarlo debes completar el juego con los diez personajes seleccionables desde un principio.

HAN MYONG
Si quieres luchar con el padre de Seung Mina y *sensei* (maestro) de Hwang, tienes que haber completado el juego con los personajes en el modo Arcade, acumulado las 70 armas del Edge Master Mode y, posteriormente, encontrar el final oculto de Hwang y de Seung Mina.



SOPHITIA!
Como Sophitia, pero con otra indumentaria. Consíguela terminando el Edge Master Mode de Sophitia y localizando entonces la última arma.

SOPHITIA!!
Sophitia en traje de baño. La obtienes tras alcanzar las 70 armas —80 si incluimos las diez normales— en el Edge Master Mode.



SIGFRIED!:
Está poseído por la espada Soul Edge y lleva puesta una armadura fascinante. Tienes que completar el Edge Master Mode de Siegfried y encontrar la última espada.

Los Luchadores

HWANG SUNG KYUNG

Golpes

Comando	Altura del golpe	Lesión por golpe	Desperfectos en arma por golpe	Comentarios
□	A	15	5	
△	M	18	5	
○	A	26	0	
↓#+□	B	18	6	
↓#+△	M especial	29	6	
↓#+○	B	16	0	
↓↑□	M	45	5	Ataque pospuesto
↓↑△	M	39	5	Ataque pospuesto
↓↑○	B	29	0	Ataque pospuesto
↓↑↘□	M	21	8	Ataque pospuesto
↓↑↘△	M	35	9	Ataque pospuesto
↓↓□	M	45	5	Ataque pospuesto
↓↓△	M	39	5	Ataque pospuesto
↓↓○	B	29	0	Ataque pospuesto
↓↓↘□	M	21	8	Ataque pospuesto
↓↓↘△	M	35	9	Ataque pospuesto
□+✕		60	0	Agarre
△+✕		78	0	Agarre
□+✕ o △+✕	M	88	0	Agarre por la espalda
↓#(N)□	M especial	21	8	Inicio agachado
↓#(N)□△	M especial	21 46	8 8	Inicio agachado
↓#(N)△	M especial	55	7	Inicio agachado
↓#(N)○	M	26	0	Inicio agachado
□□	A A	15 15	5 5	
□□□	A A A	15 15 20	5 5 5	
□□↓+□	A A B	15 15 35	5 5 5	
□□△	A A M	15 15 49	5 5 3	
→□	A	15	7	
↘□	B	15	8	
↘□△	B A	15 21	8 8	
↘□□△	B A M	15 21 46	8 8 8	Rompe guardia del rival
↓+□	B	18	6	
←+□	A	56	9	
↙□	B	30	7	
△△	M M	18 18	5 5	
△△□	M M A	18 18 17	5 5 5	
△△□↓+□	M M A B	18 18 17 35	5 5 5 5	
△△□△	M M A M	18 18 17 49	5 5 5 3	
→+△	M	18	6	
↘△	M	35	9	Para combos aéreos
↓+△	M especial	29	6	
←+△	M	46	9	
→→#△	M	55	9	
○○	A M	26 35	0 0	
→+○	A	26	0	
↓+○	B	16	0	
↓+○△	B M	16 46	0 9	
←+○	A	40	0	
↙○	B	24	0	
→→#○	M	24	0	
→→#○○	M M	24 26	0 0	
→→# ○○	M M M	24 26 40	0 0 0	
→← ○	A	35	0	
□+△	M M	39 57	5 3	
→→ #□+△	M	75	9	
↓↘→				Para avance agachado
↓↘→□	M especial	21	8	
↓↘→□△	M especial M	21 46	8 8	
↓↘→△	M especial	55	7	
↓↘→○	M	26	0	
↘ ○	M	20	0	Remate de pie
← △+○	Especial	110	0	No bloqueable
□+△+○←↙↓↘→□+△	M	77 68	20 0 0 0 0 0 0	Critical Edge
□+△+○←↙↓↘→△+○	M	77 58	20 0 0 0 0 0 0	Critical Edge

Combos

Los combos de Hwang ejercen un pressing muy severo sobre el contrario, pero en contrapartida son muy fáciles de neutralizar. Aún así, si introduces la suficiente variedad de ataques rápidos en tu estrategia de combate, siempre ganarás. Ahí van algunos de sus combos más interesantes:

→+○ ← +□

→+□ →+ ○← +□

→+○←→+○

Si ↘ + △ sigue con ↘ ○ (RP) ↘ ○

Si ↘ +△ es MC sigue con→ →+ △(RP)↘ ○

Si ↘△ es MC sigue con ↓↘→ △ (RP) ↘ ○

Si ↘△ es *MC* sigue con ↓↘→△↘○ (RP)

Si ↘△ es *MC* sigue con → → #○ (RP) ↘○

Si ↘△ es *MC* sigue con → → #○○ (RP) ↘○

Si ↘△ es *MC* sigue con △△□△ (RP)↘○

Si ↘△ es *mC* sigue con □□□↘○

Estrategias

Los ataques de Hwang son lentos, pero muy sorprendentes. Si los utilizas con astucia, seguro que ganarás. El movimiento ↓+○△ es ideal para confundir al contrario y se expresa en un fuerte barrido a baja altura y una estocada a media altura.

Usa Súper movimiento cuando veas que la acción que tu oponente acaba de realizar exige un tiempo de recuperación considerable, por ejemplo, cuando salte para dar una patada o mandoble.

El remate sencillo ↑+□↑+△ se utiliza cuando el contrario está tumbado en el suelo, pero para que funcione debes calcular con exactitud el momento de ejecutarlo.

ROCK

Golpes

Comando	Altura del golpe	Lesión por golpe	Desperfectos en arma por golpe	Comentarios
□	A	26	9	
△	M	36	9	
○	A	28	0	
↓+□	B	23	7	
↓+△	M especial	34	7	
↓+○	B	20	0	
↓↑□	M	46	8	Ataque pospuesto
↓↑△	M	42	8	Ataque pospuesto
↓↑○	B	22	0	Ataque pospuesto
↓↑↘□	M	35	9	Ataque pospuesto
↓↑↘△	M	35	9	Ataque pospuesto
↓↓□	M	46	8	Ataque pospuesto
↓↓△	M	42	8	Ataque pospuesto
↓↓○	B	22	8	Ataque pospuesto
↓↓↘□	M	35	9	Ataque pospuesto
↓↓↘△	M	35	9	Ataque pospuesto
□+✕		58	0	Agarre
△+✕		84	0	Agarre
□+✕ o △+✕		88	0	Agarre por la espalda
↓↙←△+✕		95	0	Agarre especial
		66	0	AS
↓(N)□	M especial	31	9	Inicio agachado
↓(N)△	M	31	8	Inicio agachado
↓(N)○	M	50	0	Inicio agachado
□□	A A	26 24	9 9	
□□□	A A A	26 24 40	9 9 11	
□△	A M	26 34	9 8	
□○	A A	26 27	9 0	
→+□	A	26	0	
→+□□	A A	26 30	0 9	
→+□□□	A A B	26 30 66	0 9 11	
→+□□△	A A M	26 30 34	0 9 8	
↘□	M	35	9	
↓+□	B	23	7	
↙□	B	48	11	
→→□	M	34	9	
→→□△	M M	34	93	
△△	M M	36 31	9 8	
△△△	M M M	36 31 41	9 8 8	
△□	M B	36 26	9 8	
→+△	M	31	8	
↘△	M	32 35 35 según posición	7 9 11 según posición	Para introducir combos aéreos
↓+△	M especial	34	7	
←+△	M	25	0	
→→△	M	33	10	
→+○	M	40	0	
→→○	M	58	0	
↓□△	B M	23 50	7 11	
←□+△	M	44	0	
↑+○		20	0	Remate de pie
→→△	Especial	130	0	Imparable
□+△+○ →↘↓↙←□+✕	M	79 62	20 0 0 0 0 0 0	Critical Edge
□+△+○ ←↘↓↙←△+✕	M	79 62	20 0 0 0 0 0 0	Critical Edge

Combos

Rock es uno de los luchadores más lentos, pero su fuerza física y sus embestidas lo convierten en un rival temible. Su hacha, grande y pesada, causa serios desperfectos en la del enemigo y rebaja rápidamente su vitalidad. La mayoría de sus combos sólo funcionan a continuación de un *Major Counter*, es decir, tras un contraataque severo:

Si ↘△ es *mC* sigue con →+○ y elige entre (RP) ↑+○ y (AS) ↘ □✕

Si → □ es *MC* sigue con → + □□△ (RP) ↑ + ○ o (AS) ↘ □✕

Si → □ es *mC* sigue con ←△ (RP) ↑+○ o (AS) ↘ □✕

Si ↘ □ es *MC* sigue con ↘ □ y cualquier agarre

Si ↘ △ es *MC* sigue con → → △ (RP) ↑+○ o (AS) ↘ □✕

Si → + ○ es *MC* sigue con ↘△ (RP) ↑+○ o (AS) ↘ □✕

Si ↘△ es *MC* sigue con ←□+△ (RP) ↑+○ o (AS) ↘ □✕

Si ↘△ es *MC* sigue con → → □△ (RP) ↑+○ o (AS) ↘ □✕

Si ↘△ es *MC* sigue con → → ○ (RP) ↑+○ o (AS) ↘ □✕

Estrategias

←□+△ es uno de los mejores embates que tiene este personaje. Se trata de un movimiento de fácil ejecución y por su rapidez es idóneo para ataques sorpresa o inmediatos al inicio del combate.

El golpe ↙ □ deja aturdido a tu rival por unos momentos. Aprovecha la ocasión para obsequiarle con una embestida repentina o cualquier golpe rápido. Ensaya el agarre ↘ □+✕ cuando tu oponente esté en el suelo, pero recuerda que se puede zafar de él con □+✕.

SOPHITIA ALEXANDRA

Golpes

Comando	Altura del golpe	Lesión por golpe	Desperfectos en arma por golpe	Comentarios
□	A	15	6	
△	M	19	6	
○	A	24	0	
↓+□	B	17	5	
↓+△	B	27	6	
↓+○	B	15	0	
↓↑□	M	44	6	Ataque pospuesto
↓↑△	M	40	7	Ataque pospuesto
↓↑○	B	24	0	Ataque pospuesto
↓↑↘□	M	20	10	Ataque pospuesto
↓↑↘△	M	35	10	Ataque pospuesto
↓↓□	M	44	6	Ataque pospuesto
↓↓△	M	40	7	Ataque pospuesto
↓↓○	B	24	0	Ataque pospuesto
↓↓↘□	M	20	10	Ataque pospuesto
↓↓↘△	M	35	10	Ataque pospuesto
□+×		48		Agarre
△+×		48		Agarre
△+×↓□+△+○		48 36		Agarre combinado
□+× o △+×		40		Agarre por la espalda
↓(N)□	M especial	35	6	Inicio agachado
↓(N)△	M especial	40	6	Inicio agachado
↓(N)○	M	30	0	Inicio agachado
□□	A A	15 15	6 6	
□□□	A A A	15 15 19	6 6 6	
□□↓□	A A A	15 15 24	6 6 5	
□□□○	A A A M	15 15 19 35	6 6 6 0	
□□△	A A M	15 15 35	6 6 7	
□□○	A A M	15 15 40	6 6 0	
□□↓○	A A B	15 15 18	6 6 0	
→+□	A	37	7	
↘□	M	20	6	
↓+□	B	10	5	
←+□	M	36	10	
△△	M M	19 20	6 6	
△△△	M M M	19 20 44	6 6 8	
△△□	M M A	19 20 12	6 6 0	
△△↓□	M M B	19 20 22	6 6 4	
△△↓○	M M B	19 20 17	6 6 0	
△△□△	M M A M	19 20 12 44	6 6 0 8	
→+△	M	10	6	
↘△	M	35	10	
↓+△	M	35	10	
↙△	M Especial		13	6
←+△	M	40	10	
○○	A A	24 19	0 0	
○○↓○	A A B	24 19 27	0 0 0	
○○↓○→○	A A B M	24 19 0 36	0 0 0 0	
→+○	M	12	0	
↘○	M	22	0	
↓+○	B	15	0	

Comando	Altura del golpe	Lesión por golpe	Desperfectos en arma por golpe	Comentarios
↙○	B	29	0	
↗○	M	32	0	
↗○□	M B	32 50	0 7	
↗○△	M M	32 37	0 6	
↗○○	M M	32 33	0 0	
↓↘→				Avance agachado
↓↘→△	M	55	7	Ataque pospuesto
↘○				Avance agachado
→↓↘	M	45	6	Ataque pospuesto
→↓↘□	M	54	0	Ataque pospuesto
→↓↘△	A	35	0	
□+○	60			Contraataque horizontal
←□+×		55		Contraataque medio
←□+×				especial
←□+×		43		Contraataque de
↘△△△△				patada
←←←□△		5 5 5 5		Remate de pie
□+△+○↓↘→□+×	Especial	116	0	No bloqueable
	M	72 68	23 0000000	Critical
□+△+○↓↘→△+×				Edge
	M	72 58	23 0000000	Critical

Combos

Sophitia posee unos combos sorprendentes que engañan fácilmente a su adversario. Sus combinaciones de patadas, aunque lentas, son perfectas para introducir variedad en las técnicas de ataque.

Si ↘ △ es MC sigue con:

→ ↓↘ □ (RP) ↘ △△△△

o con:

→ ↓↘ △ (RP) ↘ △△△△

Si ↓(N) △ es *MC* sigue con □ + △ + ○ (RP) ↘ △△△△

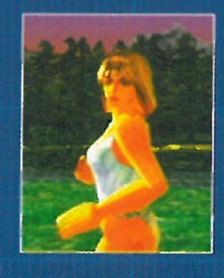
Si ↘ △ es *MC* sigue con □□ (RP) ↘ △△△△

Si ↘ △ es *MC* sigue con ↓↘ → △ (RP) ↘ △△△△

Si → ↓↘ es *MC* sigue con △□□ (RP) ↘ △△△△

Estrategias

Puede que al principio controlar a Sophitia te parezca algo difícil, pues su repertorio de golpes —muchos de los cuales empiezan igual— es apabullante. Las patadas están bien representadas en sus combos y movimientos especiales. Te aconsejamos que utilices los combos más largos y que los vayas alternando para confundir a tu oponente. Combina, por ejemplo, CÍRCULO, CÍRCULO ↓CÍRCULO con CÍRCULO, CÍRCULO↓ CÍRCULO →CÍRCULO. De todas formas, hazlo sólo cuando creas que tienes más posibilidades de ganar que tu contrincante, ya que sus patadas son muy lentas.







TAKI

Golpes

Comando	Altura del golpe	Lesión por golpe	Desperfectos en arma por golpe	Comentarios
□	A	14	6	
△	M	20	6	
○	A	24	0	
↓+□	B	14	5	
↓+△	M especial	31	6	
↓+○	B	11	0	
↓↑□	M	41	6	Ataque pospuesto
↓↑△	M	38	6	Ataque pospuesto
↓↑○	B	28	0	Ataque pospuesto
↓↑↘□	M	25	6	Ataque pospuesto
↓↑↘△	M	33	6	Ataque pospuesto
↓↓□	M	41	6	Ataque pospuesto
↓↓△	M	38	6	Ataque pospuesto
↓↓○	B	28	0	Ataque pospuesto
↓↓↘□	M	25	6	Ataque pospuesto
↓↓↘△	M	33	6	Ataque pospuesto
□+×		54	0	Agarre
△+×		80	0	Agarre
□+× o △+×		75	0	Agarre por la espaldA
↓↘ ←△+×		90	0	Agarre especial
↓(N)□	M especial	35	6	Inicio agachado
↓(N)△	M	36	7	Inicio agachado
↓(N)△△	M	36 28	7 8	Inicio agachado
↓(N)○	M	45	0	Inicio agachado
□□	A A	14 20	6 6	
□□□	A A A	14 20 18	6 6 6	
□□△	A A B	14 20 40	6 6 8	
□□↓+○	A A B	14 20 27	6 6 0	
□△	A M	14 24	6 6	
□△○	A M A	14 24 40	6 6 0	
□○	A A	14 26	6 0	
→+□	A	15	6	
→+□△	A M	15 11	6 6	
→+□△△	A M M	15 11 11	6 6 6	
→+□△△△	A M M M	15 11 11 11	6 6 6 6	
↘□	M	25	6	
↓+□	B	15	5	
↙□	B	36	6	
→→□	A	31	7	
△△	M M	20 22	6 6	
△△△	M M M	20 22 40	6 6 7	
△△□	M M A	20 22 21	6 6 6	
△△□○	M M A A	20 22 21 34	6 6 6 0	
△□	M A	20 23	6 6	
△□○	M A A	20 23 34	6 6 0	
△□→+○	M A M	20 23 39	6 6 0	
△□↓+○	M A B	20 23 21	6 6 0	
△○	M A	20 29	6 0	
→+△	M	30	6	
↘△	M	33	6	Para introducir combos aéreos

Comando	Altura del golpe	Lesión por golpe	Desperfectos en arma por golpe	Comentarios
↓+△	M especial	31	6	
→→△	M	54	9	Daña el arma del rival
○○	A A	24 22	0 0	
○○○	A A A	24 22 24	0 0 0	
○○↓+○	A A M	24 22 25	0 0 0	
○○□	A A A	24 22 26	0 0 6	
↘○○	M M	22 18	0 0	
↘○○○	M M M	22 18 40	0 0 0	
→+○	M	44	0	
←+○	A	32	0	
↓+○	B	22	0	
↓+○○	B M	22 39	0	
→→○	A	47	0	
↓↘→				Avance agachado
↓↘→△	M	49	8	
↓↘→△○	M A	49 35	8 0	
↓↘→○	B	18	0	
□+×	M especial	38	0	
△+×	M	40	0	
→→□+△				Salto especial
←□+×		55	0	Counter de patada
↘○		20	0	Remate de pie
→↘↓↙←○	Especial	135		Imparable
□+△+○↓↑△+○	M	63 72	22 0 0 0 0 0 0 0	Critical Edge

Combos

Taki destaca por la rapidez y contundencia de sus golpes. Sus combos, muy espectaculares, precisan de una gran velocidad de movimientos y la mayoría sólo funcionan a continuación de un *Major Counter.*

Si ↘ △ es *MC* sigue con □ □ △ (RP) ↘ ○

Si ↘ △ es *MC* sigue con △ □ ○ (RP) ↘ ○

Si ↘ △ es *MC* sigue con △ △ □ ○ (RP) ↘ ○

Si ↘ △ es *MC* sigue con ↓ (N) △ △

Si ↘ △ es *MC* sigue con → → △ → + □ △ △ △ □ + × o △ + ×

Si ↘ □ es *MC* sigue con cualquier movimiento rápido

Si ↘ □ es *MC* sigue con ↘ □ y luego con cualquier movimiento rápido

↓ ↘ → ○ (N) △ △

Si ↘ △ es *MC* sigue con → → ○ (RP) ↘ ○

Si ↘ △ es *MC* sigue con ○ ○ ○ (RP) ↘ ○

Estrategias

Tras CUADRADO CUADRADO ↓ CÍRCULO ensaya el combo (N) CÍRCULO CÍRCULO y dejarás atónito a tu rival. Si consigues parar un golpe con → X, celébralo con un agarre fulminante.

El contraataque de Taki es excelente contra las patadas, así que estáte atento por si intentan propinarte alguna. Averigua qué combos de tu adversario las desencadenan.

Nacho Hernández (zinco41@lix.intercom.es)

Suscr

A *PlayStation Magazine* y participa en

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a ***PlayStation Magazine*** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas.* (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: .... N.º .....

Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (n.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

Firma del titular

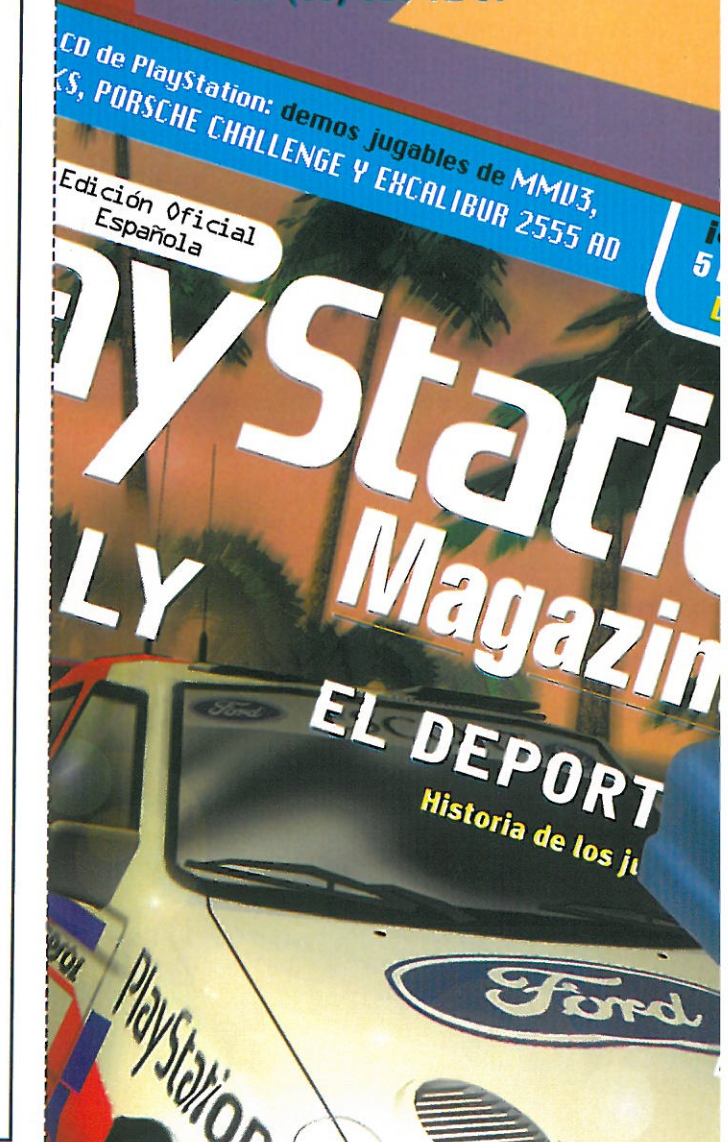


................., a .... de .... de 199 ....

(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de Roma, 157 - 9.º
08011 BARCELONA
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37



íbete

sorteo de 5 paquetes compuestos por:

Una copia de *Soul Blade* y el Arcade Stick Namco



Sorteo el 1 de octubre de 1997



Cartas



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados. Y, como siempre, atendemos tus consultas.

Viejas glorias

He sido, durante algún tiempo, un gran adicto a la Mega Drive. Me compré la PlayStation hace dos meses y desde entonces no puedo vivir sin ella. Junto con vuestra revista, he descubierto un mundo completamente nuevo. *Tomb Raider*, *Porsche Challenge*, *Tekken 2*, *Actua Golf* y *Resident Evil* son juegos de primera.

Con esta carta quiero sugerir a los fabricantes de software que hagan un esfuerzo para adaptar la oferta de títulos para PlayStation también a los gustos de los usuarios menos jóvenes.

Yo tengo 53 años y me encantaría poder jugar con PlayStation a *Spitfire Challenge*, *Actua Crown Green Bowling* y *Kamikaze 2*, por nombrar sólo algunos. A ver si se puede hacer alguna cosa al respecto, porque además estoy convencido de que estos juegos también gustarían a las generaciones más jóvenes.

Joan Castañé
(Tarragona)

Nos alegra que un viejo zorro como tú nos haga llegar su opinión. No obstante, parece ser que los juegos que se lanzan hoy en día gustan a jugadores de todas las edades. Si estás buscando títulos a la antigua usanza, ¿por qué no pruebas *Virtual Knitting*, *Bus Ride 2097* y, cómo no, *Supermarket Racer*?

Pros y contras

Soy un gran aficionado de la serie *ISS*, la he seguido desde que apareció por primera vez en SuperNintendo, y debo decir que me desilusionó mucho la versión *Pro* para PlayStation: no hay estadísticas de los jugadores, no hay marcaje individual y no se pueden formar los equipos a gusto del jugador como ocurría en la versión original *Deluxe*. Sí, ya sé que sigue siendo el mejor simulador de fútbol en formato PSX, pero la jugabilidad no está al nivel del juego de 16 bits.

A mí me parece que Konami lo sabía, y por eso hicieron una conversión a PSX de *Deluxe*. Esta cuestión está relacionada con vuestro reportaje «Foro extraoficial de calidad de PlayStation» y con los niveles de calidad de juego de 32 bits, lo cual me lleva a la pregunta clave: ¿Por qué no pudimos conseguir la jugabilidad de *Deluxe* y los gráficos de *Pro* para PSX?, ¿fue debido a limitaciones técnicas o fue más bien una estrategia de Konami para dejar la puerta abierta a un posible *Pro II* con los «nuevos» gráficos que ya conocemos y obtener así unos beneficios extra?

Por otra parte, estaría bien que cada cuatro o cinco números publicaseis un compendio de PlayTests de los juegos. Yo tengo casi todos vuestros números, pero nunca consigo acordarme de qué juegos hay en cada número.

Pedro Mas
(Barcelona)

Le costó un poco convencernos, pero ahora estamos muy contentos con *ISS Pro*. Desde luego que *Deluxe* es un buen juego, pero lo más probable es que Konami lo lanzara para mantener contentos a sus fans de *ISS* hasta que pudieran sacar la versión actualizada. El juego es algo diferente al original, y en nuestra opinión no sólo están bien los gráficos, sino que la versión es superior.

Hacer un compendio de juegos no es mala idea, aunque nos parece mejor que todos compréis cada número de la revista. Lo tendremos en cuenta igualmente.

No me marees

En los últimos años he tenido varias consolas, y hace unos meses que compre una PlayStation. ¿Cómo es que la consola de Sony es la única que me produce mareos en algunos juegos? Es una pena que entre ellos se incluyan títulos en 3-D de atmósfera tan envolvente como *Disruptor*, *Doom*, *Kingsfield*, y *Hexen*. Tras haber jugado unos minutos, siento una especie de vértigo y tengo que interrumpir la partida. ¿Hay otros usuarios de PlayStation que experimenten estos síntomas? Me imagino que es debido a la velocidad del motor del juego, ya que, en cambio *Excalibur 2555AD*, *Tomb Raider* y *Resident Evil* no me provocan «efectos secundarios». Pienso que sería interesante hallar la causa de este fenómeno y su correspondiente solución, ya que los afectados nos estamos perdiendo algunos juegos extraordinarios.

Sara Herranz
(Valladolid)

¿QUÉ PASA?, ¿NOS QUEDAMOS SIN *KICK OFF 2*?

Después de leer vuestro número del mes de julio, repleto de novedades, debo expresar mi total desacuerdo con la exclusión de *Kick Off 2* del reportaje El deporte rey. Como fanático del fútbol y consolero, tengo un interés compulsivo por cualquier juego dedicado a este deporte que aparezca en el mercado. La mayoría acaban en el cubo de la basura (tras un lanzamiento magistral con mi pie izquierdo). Los títulos que valen la pena nunca pasan de moda, y aunque salgan novedades con gráficos espectaculares, más realismo y mejores perspectivas, los que eran buenos hace cuatro o cinco años hoy siguen siendo igual de divertidos e interesantes. Por desgracia, los juegos de fútbol de calidad escasean, aunque *Kick Off 2*, de Anco, para Amiga sería una de las excepciones. Se trata, quizás, del mejor de todos los tiempos y sin duda de los más difíciles.

Requería práctica, habilidad, conocimiento de los jugadores y utilización de tácticas. Mantenía el interés de los aficionados al fútbol gracias a innovaciones y a disquetes que, por un precio razonable, actualizaban el juego con todo tipo de información, desde tácticas de equipo hasta competiciones europeas. También era compatible con su vástago, *Player Manager*, que es, hasta el momento, el único juego de gestión que te permite observar la acción de forma realista en el campo y que procura que cada uno de tus jugadores (dotados de Inteligencia Artificial) justifique su fichaje con su actuación en el campo. Los equipos que se alineaban en este juego se podían utilizar después en *Kick Off 2*. Había infinitud de opciones, la jugabilidad era magistral y se podía incluso guardar los mejores goles (luego los presentabas en competiciones). Y en vuestro reportaje ni siquiera lo mencionáis... Como sólo aparece la versión original del juego, debo suponer que el autor del artículo A) no jugaba con videojuegos a principios de los noventa o B) simplemente no sabía cómo arreglárselas con los pases y los regateos que se necesitaban para poder jugar a este título. Me temo que os merecéis una tarjeta amarilla.



José Ángel Gutiérrez
(Albacete)

Bueno, José Angel, puede que seas un adicto a los juegos, pero no nos creemos que lo que dices sobre *Kick Off 2* vaya en serio. Vuelve al presente, no hay ningún juego *retro* de fútbol que se pueda comparar a los que ahora mismo nos deleitan en PlayStation. Los únicos títulos que amenazan con romper la hegemonía de los juegos actuales son *ISS 64* en la *N64* y *Sensible Soccer*, que aún está considerado como uno de los mejores juegos de fútbol de todos los tiempos.

Además, mejor no hablar del Amiga, que no resulta nada amigable cuando hay que introducir 73 disquetes para poder ver un par de *sprites* dándole a un lunar en la pantalla. Gracias por expresar tu punto de vista, José Angel, aunque estés algo anticuado y vivas de la nostalgia.

ROL CON CUENTAGOTAS

Escribo en relación a la resistencia de Sony Europa a lanzar juegos de rol tradicionales japoneses. Estoy de acuerdo en que el mercado aquí no es muy amplio, pero tengo un par de sugerencias al respecto.

Si Sony Europa no tiene intención de sacar títulos estadounidenses como *Beyond the Beyond* o *Arc the Lad*, ¿por qué no les quitan el código que impide hacerlos compatibles con consolas europeas? Así yo podría comprar un ejemplar a través de un importador y jugar a los juegos que me gustan. A fin de cuentas, una división de Sony vendería más copias y los jugadores de rol europeos nos quedaríamos satisfechos. De vez en cuando, Sony Europa podría editar una cantidad limitada de videojuegos de rol que ya estén traducidos del japonés (como por ejemplo *Wild Arms*) y distribuirlos por correo a través de almacenes especializados o clubs de fans. Puede que no se obtengan grandes beneficios, pero no es tan difícil hacer lo que propongo y sin duda daría buena imagen.

El único problema es que Sony parece indiferente a las peticiones de los jugadores de rol, igual que le ocurría a Nintendo con la SuperNintendo. Los videojuegos de rol, por mediocres que sean, a los aficionados nos encantan. Yo prefiero una versión de *Arc the Lad* que sea compatible con PAL, en vez de juegos como *Penny Racers*, *Grid Run* o *Skeleton Warriors*.

Y si no fuera porque Konami distribuye sus productos en Europa, la situación sería aún peor. *Vandal-Hearts* es todo un clásico, y cualquiera con dos dedos de frente lo compraría. Espero que habléis con alguien de Sony que simpatice con los gustos de las minorías.

Toni Agudo
(Oviedo)

El problema que expones no tiene fácil solución. Si a Sony le saliera rentable traducir los códigos y lanzar los juegos, ya lo hubiera hecho hace tiempo. En general, un juego de rol ha de tener mucho éxito en el resto del mundo antes de que lo tomen en consideración. Nos hemos dado cuenta de que el aficionado a este género suele comprarse una PlayStation importada, además de —o en vez de— la PlayStation PAL, para poder jugar con títulos importados. Nosotros publicamos vuestras cartas y ponemos vuestros problemas en conocimiento de Sony, pero eso es todo cuanto podemos hacer.



«¿Dónde están los videojuegos de rol?», pregunta Toni [arriba].

Es un caso realmente intrigante, y vamos a ocuparnos de él muy pronto. Puedes estar segura de que no eres la única víctima de esos mareos. Algunos colaboradores de *PSM* los han sufrido jugando con títulos en 3-D del estilo de Doom o con algunos programas de carreras. En efecto, el problema reside en la rapidez del motor, debido a que el cerebro no ajusta este movimiento con el horizonte lo bastante rápido. Desde luego, en *PSM* tenemos un gran interés en el tema: algunos compañeros ya están hartos de la resaca con la acaban tras pasarse una noche reseñando juegos con efecto mareante.

P1 ¿Hay más noticias sobre *Duke Nukem 3D*, *Quake* y *Turok*?
P2 ¿Habrá alguna conversión de *The Chaos Engine* o de su continuación *TCE 2*?
P3 ¿Aparecerá una versión para PlayStation de *Bomberman*?
P4 ¿Va a salir algún juego de plataformas decente este año?
P5 ¿Hay posibilidades de una versión para PlayStation de *Ghosts 'n' Goblins*?
P6 ¿Qué juego recomendáis, *Rage Racer*, *Rally Cross* o *V-Rally*?
P7 ¿Qué es preferible, el joypad y la tarjeta de memoria oficial de Sony o la gama de joypads y tarjetas de memoria de Blaze?
P8 ¿Qué es mejor, el cable RF oficial de Sony o su equivalente Blaze?

Asensio Fuertes
(Zaragoza)

R1 **Los tres juegos están en desarrollo. *Duke Nukem 3D* tiene previsto su lanzamiento en otoño, y los otros dos le seguirán a principios del año que viene.**
R2 **Por desgracia, no, y eso que los dos eran muy buenos.**
R3 **Lo sentimos. Más de lo mismo.**
R4 **Bueno, por fin podemos ayudarte. *Pandemonium 2* tiene muy buena pinta y *Crash 2*, que ya está en camino, también. Otros títulos que saldrán dentro de poco son *Gex 2*, *Croc* y *Rayman 2*. Parece ser que el *Rayman* original se incluirá también en la gama Platinum.**
R5 **No, seguro que no. Y, además, ¿para qué la quieres?**
R6 ***Rage Racer*, *V-Rally* y de *Rally Cross*, en ese orden. A no ser que ya tengas *Ridge Racer Revolution* y quieras cambiar completamente de juego.**
R7 **Te aconsejamos que te quedes con los productos oficiales de Sony. Siempre es más seguro, aunque los de Fire también tienen muy buena pinta.**
R8 **Ver R7**

P1 ¿Hay planes para que salgan al mercado de PlayStation *Might And Magic*?
P2 ¿Cuál es la diferencia entre un controlador NegCon y uno normal?

Andrés Salazar
(Guadalajara)

R1 **No lo habíamos oído nunca, y eso que conocemos algunos juegos.**
R2 **El NegCon está dividido en dos partes que se doblan hacia el centro tomando la forma de un volante. Se utiliza en lugar de los botones de Izquierda y Derecha del pad normal y es genial para jugar a los juegos de carreras, en especial con *Rage Racer* y *V-Rally*.**

P1 ¿V-Rally y Rally Cross serán compatibles con el nuevo pad analógico?
P2 Podríais escribir un artículo sobre los diferentes maletines diseñados especialmente para guardar y transportar la consola.

Isern Enseñado
(Salamanca)

R1 Los dos deberían de ser compatibles. El NegCon es básicamente un pad analógico, así que el nuevo pad tendría que poder utilizarse del mismo modo.
R2 Ejem, ¿crees que tiene interés suficiente? Puede que valga la pena poner un recuadro en algún artículo sobre periféricos, pero en fin...

P1 ¿Hay algún juego para PlayStation como *Double Dragon* o *Streets of Rage*?
P2 ¿Los choques espectaculares de *F1 '97* están sólo en modo arcade?
P3 ¿Los coches que controla el ordenador y resultan dañados se retirarán o continuarán dando guerra como en el primer *F1*?

Mateo Benítez
(Murcia)

R1 *Fighting Force* va a dar un vuelco al género, pero de todas formas los días de los *beat 'em up* en 2-D se han terminado. Quizá dentro de 10 años alguien saque un disco *retro* para PlayStation 5 que incluya *Streets of Rage*, pero de momento nada de nada.
R2 No, los hay por todas partes.
R3 En *F1 '97* se retiran si son dañados.

P1 ¿Hay algún otro juego de rol en el mercado aparte de *Suikoden*, *Kings Field* y *Legacy of Kain*?
P2 ¿Puedes cercar a tu enemigo en *Soul Blade* igual que ocurre en *Toshiden*?
P3 ¿Hay planes para lanzar *Secret Of Mana* en PlayStation?

Federico Linares
(Murcia)

R1 **Otro videojuego de rol soberbio es *Vandal Hearts*, y el que de verdad hará tus delicias a finales de año es *Final Fantasy VII*.**
R2 **Sí que puedes.**
R3 **No. Es demasiado antiguo, pero *Final Fantasy Tactics* saldrá pronto.**

¿Podríais publicar una lista de juegos con los que puedas jugar en modo de enlace? Yo sólo he encontrado *Doom*, *Final Doom*, *DD*, *Wipeout* y *F1*.

Gerardo Ginés
(Cordoba)

También se puede jugar en serie con *Descent II*, *Krazy Ivan*, *Assault Rigs*, *Wipeout 2097* y *Ridge Racer Revolution*. En pocas palabras, ¡no hay suficientes!



***Wipeout 2097* te permite jugar en modo de enlace y es compatible con el controlador NegCon.**

Me han llegado noticias de que, en una reciente exposición de PlayStation, la única copia europea de *Time Crisis* desapareció misteriosamente. ¿Se trata de un caso de espionaje industrial o es quizás publicidad magistral y agresiva de Namco? Si por desgracia se trata de lo primero, ¿qué va a pasar con la fecha de lanzamiento del juego?

Alvaro Socías
(Teruel)

Se trata de un rumor terrible sin ningún fundamento. Sabemos por ejemplo que nuestros compañeros de la edición oficial británica de *PSM* tienen una copia en su oficina y estamos seguros de que hay muchas más en el territorio PlayStation de nuestro país.



Machaca a tus adversarios en *Riot*.

Aplástalos en *Jonah Lomu Rugby*.

Tritura aliens en *Fade To Black*. Sacia tu apetito de destrucción con *Time Crisis* y *Soul Blade*. Y no dejes de enseñar los dientes en *Rayman*.

Eso sí, a las diez en casa.

Riot

EDITOR	Sony
GÉNERO	Deportes futuristas
PROGRAMA	Demo jugable

No hay semana que no recibamos alguna carta preguntando si está previsto el lanzamiento de una versión para PlayStation del clásico de Amiga *Speedball 2*. Ese juego increíble te transportaba al futuro, a una era en que las masas asisten a los combates de disciplinas deportivas brutales.

Hasta hace poco la consola gris no contaba con un género deportivo de tales características, pero *Riot* ha llenado ese vacío de forma admirable. La trama continúa a partir del punto donde se quedó en *Speedball 2* y te enfrenta a un equipo de tiranos dispuestos a romperte la crisma con tal de impedir que introduzcas una bola de plasma en una especie de cesta.

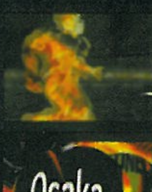
Riot transcurre en una pista circular donde dos equipos se disputan la «pelota». Para meter un gol es necesario cargar la pelota primero; para ello debes llevarla al extremo opuesto del campo y agitarla frente al cargador verde. Una vez hecho esto ya puedes hacer un lanzamiento cuando quieras. La meta se encuentra suspendida del techo, en medio de la pista. Si no quieres aventurarte por la zona peligrosa que hay justo debajo, necesitarás una buena puntería para marcar un tanto. Cuanto más lejos te halles de la cesta en el momento de tirar, más puntos obtendrás. No es tan fácil como parece...

Controles

- ↑ **Arriba**
- ↓ **Abajo**
- ← **Izquierda**
- → **Derecha**
- SELECT **No usado**
- START **No usado**
- △ **Pase elevado**
- □ **Pase**
- ○ **Atacar**
- ✕ **Disparar**
- L1 **Embate corto**
- L2 **Embate largo**
- R1 **Saltar**
- R2 **Caminar**

Información adicional

En la versión completa, pueden jugar hasta ocho personas con un par de multitaps. Además, es posible elegir entre 16 equipos diferentes en cualquiera de las modalidades: exhibición, liga o torneo. Si no te parecen suficientes siempre puedes crear el tuyo propio usando el editor que lleva incorporado.







Los títulos de crédito te introducen en la movida futurista que estás a punto de protagonizar.



[1] *Riot* es lo más parecido a *Speedball 2* en PlayStation. [2] El vocablo inglés *riot* significa, entre otras cosas, «desmadre». Muy apropiado. [3] y [4] Cada equipo posee un llamativo logotipo. [5] Sigue la acción desde diversos ángulos.

Jonah Lomu Rugby

- **EDITOR** Codemasters
- **GÉNERO** Simulador de deportes
- **PROGRAMA** Demo jugable

En *Jonah Lomu Rugby* puedes hacer todas las melés que se te antojen, derribar a tus contrarios, o, simplemente, dejarte llevar. Al haber optado por *sprites* en vez de polígonos (insaciables consumidores de procesador), Codemasters ha trabajado mucho los gráficos para que puedas ver a la mayor parte del equipo mientras juegas.

Al iniciarse la demo verás una serie de ocho juegos clásicos. Si presionas el botón de patada en el transcurso de cualquiera de ellos, podrás tomar el control de uno de los equipos y continuar desde ese punto.

Controles

Jonah Lomu Rugby posee un sistema de control excelente. Las funciones de los mandos varían según la jugada que vayas a realizar; así, el control será diferente según se trate de un saque de banda, un penalti, etc. Cuando los controles cambian aparece un pequeño icono en la pantalla que te muestra la función de cada botón. Puede parecer complicado, pero enseguida lo pillas.

Aquí tienes algunos de los movimientos más importantes que necesitarás a lo largo del juego.

Melé

- ✕ Introducir
- ○ Empujar
- □ Placaje
- CUALQUIERA L1 Pase

Saque de banda

- ✕ Taponar el balón
- ○ Tomar el balón
- ✕ Lanzamiento rápido

- □ Hacer una melé
- ○ Añadir jugadores
- □ Reemplazar jugadores

- CUALQUIERA L1 Mover el balón
- ✕ Arrebatar el balón
- ○ ✕ □ Hacer rodar el balón

Entregar

- L1 L1
- R1 R2

Pase del balón

- L1 L2
- L1 L2

- L1 + R1 Esquivar
- ○ Placaje suave
- ✕ Placaje intenso

Características adicionales

A los fans del rugby que disfrutéis de los programas con muchas opciones, *Jonah Lomu Rugby* os encantará. El título completo presenta como mínimo cinco opciones de juego diferentes, desde encuentros amistosos hasta torneos y repeticiones de jugadas clásicas, e incorpora una gama de más de 30 equipos.

Información adicional

Jonah Lomu Rugby no se distribuye en España. Si te interesa comprar el juego puedes dirigirte a Codemasters (tel. 07-44-1926814132).

[1] Encuentro Irlanda - Escocia. [2] Sigue las indicaciones en pantalla.

¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.



[1] *Jonah Lomu* es el mejor juego de fútbol americano en cualquier plataforma. [2] El grado de detalle visual es notorio a pesar de los *sprites*.

Rayman



- **EDITOR** Ubisoft
- **GÉNERO** Plataformas
- **PROGRAMA** Demo jugable

Rayman es uno de los juegos más sugestivos que hemos visto, pero también uno de los más difíciles. Por eso, si los juegos de plataformas son lo tuyo y te apetece uno que ponga a prueba tus habilidades, *Rayman* es lo que buscas. Su reciente lanzamiento en la gama Platinum lo hacen todavía más tentador. Esta demo te permite probar las cuatro primeras fases del juego: la ácuea *Dream Forest*, donde debes plantar flores mágicas para que te ayuden a alcanzar plataformas más elevadas; *Band Land*, con estrechos tan resbaladizos como el hielo y en el que tendrás que zambullirte mil veces; *Blue Mountains*, sumergido en nubes evanescentes, y *Picture City*, donde debes usar una peluca motorizada para salvar el pellejo. No, no estamos bromeando.

Controles

- ↑ **Arriba**
- ↓ **Abajo**
- ← **Izquierda**
- → **Derecha**
- **No usado**
- **Pausa**
- △ **No usado**
- □ **Puñetazo**
- ○ **Hacer una mueca/plantar semillas nivel 1**
- ✕ **Saltar/volar**
- L1 L2 **Zambullirse y arrastrarse a la izquierda**
- R1 R2 **Zambullirse y arrastrarse a la derecha**

Características adicionales

La versión completa de *Rayman* es increíblemente larga, tanto que no sabemos a ciencia cierta cuántos niveles tiene en total. Está llena de peligros y sorpresas, así que no esperes terminarlo en un par de tardes.

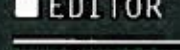
Información adicional

Ahora, podrás volar con una peluca motorizada por 3.990 pesetas.



***Rayman* corre de un lado a otro con desgana.**

Fade To Black



■ EDITOR	Electronic Arts
■ GÉNERO	Aventura de acción
■ PROGRAMA	Demo jugable

En este excelente título representas a Conrad B Hart, a quien algunos recordaréis por *Flashback*, el clásico de Amiga. *Fade To Black* te trae de vuelta al Conrad de los tiempos en que llevaba cazadora de béisbol, vaqueros y deportivos, y corría, saltaba, se arrastraba, disparaba y resolvía rompecabezas en su periplo por el vasto laberinto de una base alienígena. Nuestro héroe debe abrir puertas, sortear campos eléctricos para evitar que las alarmas se disparen, etc. Problemasde escasa sofisticación, pero, en definitiva, suficientes para mantenerte en estado de alerta constante.

■ Controles

- ↑ Mover hacia arriba
- ↓ Mover hacia abajo
- ← Mover a la izquierda
- → Mover a la derecha
- SELECT No usado
- START No usado
- △ No usado
- □ Modo de tiro, entonces disparar
- ○ Saltar
- ✕ Empujar
- L1 Agacharse
- L2 Arrastrarse a la izquierda
- R1 Arrastrarse a la derecha
- R2 No usado

■ Características adicionales
Explora sus trece maravillosos niveles en 3-D, donde la acción se basa en la destrucción de alienígenas y en la resolución de algunos rompecabezas diabólicos.

■ Información adicional
Es todavía una de las mejores aventuras de arcade para PlayStation. Y ahora que está en Platinum, no hay excusa para perdérsela.

¡No te preocupes!
Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas. Si se te cuelgan haz *reset* y cárgalos de nuevo.



[1] Mi reino por un insecticida. [2] La chaqueta y los vaqueros de siempre.

Time Crisis



¡Qué honor, me han dado con la Gun Cop 45! Muero feliz...

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Shoot 'em-up
■ PROGRAMA	Demo

Aquellos de vosotros que rara vez ponéis los pies en un salón recreativo tal vez no conozcáis *Time Crisis*, de Namco, el mejor *shoot ´em up* desde *Virtua Cop*. En ese célebre juego representas a Richard Miller, a quien le han encomendado una misión suicida: rescatar a la hija del presidente de las manos de Garo, un criminal de mucho cuidado.

Una de las razones principales de la popularidad de *Time Crisis* es su revolucionario botón para escabullirse. Este recurso te permite escapar bajo la mesa más próxima u ocultarte tras una columna hasta que los enemigos dejen de disparar. Mientras esperas, el arma se recarga automáticamente.



Namco ha hecho maravillas en la conversión de Time Crisis a PlayStation.

Como puedes apreciar en esta demo, Namco está haciendo un magnífico trabajo de conversión.

■ Características adicionales
La versión de *Time Crisis* para PlayStation incluirá un único gran nivel que transcurre en un ostentoso hotel recorrido por una plétora de jefes nuevos y sus legiones de secuaces.

■ Información adicional
Además de convertir el programa, Namco ha estado trabajado en una versión de las revolucionarias pistolas del título para arcade. El resultado es la nueva Gun Cop 45, que promete ser el arma más precisa que se haya visto jamás. Este periférico se venderá junto con el juego.

Soul Blade

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Beat 'em-up
■ PROGRAMA	Demo

Soul Blade es un juego de lucha con armas de Namco, el rey de las recreativas. Con una intro espectacular y la jugabilidad que se podía esperar del equipo responsable de *Tekken* y *Tekken 2*, el título desapareció de las estanterías de las tiendas como un gato en una perrera.

Cada uno de los 10 luchadores tiene su propia arma y puede ejecutar una extensa gama de golpes y puñetazos a cuál más expeditivo. La conversión para Play-Station introduce la modalidad Edge Master, donde luchas por todo el mundo, haciéndote con nuevas armas y encarándote a tus enemigos en situaciones únicas. Si quieres sacarle el máximo partido a este maravilloso juego de arcade, estudia con tesón la exhaustiva guía que ha preparado Nacho Hernández para *PSM* y cuya primera entrega te presentamos en este mismo número.

■ Características adicionales
Además del modo uno contra uno, puedes pelear en equipos, a contrarreloj o probar tu resistencia en el modo de supervivencia. *Soul Blade* cuenta también con el mejor modo de entrenamiento nunca visto.

■ Información adicional
Soul Blade fue examinado en *PSM6* y recibió un 8 sobre 10, junto con un prestigioso StarPlayer. Tal vez fuimos un poco tacaños...



[1] *Soul Blade*, otro excelente *one vs. one* para Play Station. [2] Mientras que en *Tekken* domina el cuerpo a cuerpo, *Soul Blade* despliega un impresionante repertorio de armas.

EL MES QUE VIENE

Abe's Oddysee



Rally Cross



Actua Golf 2

V-Rally





El mundo es un canapé

Japón y Estados Unidos quieren comerse el mercado de Play-Station con una avalancha de nuevos títulos. ¡Qué apetito el de estas potencias!

Clavículas rotas, costillas pulverizadas, columnas partidas

Toda la historia del *beat 'em up*

EXAMINAMOS

F1 '97, Pandemonium 2, Deathtrap Dungeon, PaRappa The Rapper, Xevious 3D Y muchos más...

Por un capricho del destino, la demo de *ISS Pro* todavía no está entre nosotros. Y ahora llora, pequeño, pero no de pena por la ausencia, sino de júbilo: ¡mira qué categoría la de las demos de nuestro próximo CD!

PlayStation Magazine

En el CD

De charla con...

Scott Steinberg es vicepresidente de Márketing Internacional en Crystal Dynamics America, la compañía responsable de *Pandemonium* y *Legacy Of Kain*, cuyas continuaciones no tardarán en llegar. Razón suficiente para lanzar un cable a través del océano y hacerle unas cuantas preguntas.

SCOTT STEINBERG

***Legacy Of Kain* y *Pandemonium*. No está mal para empezar. ¿Os sorprendió lo bien que funcionaron estos dos juegos en PlayStation?**
La verdad es que no demasiado. De hecho, lo que nos chocó es que no prohibiesen *Legacy*.

¿Cuál ha sido la trayectoria de Crystal Dynamics en la industria de los juegos antes de estos dos títulos?
Crystal se fundó para desarrollar juegos de consola para plataformas de nueva generación. Nuestra línea de trabajo es la «promiscuidad de plataformas». Nuestro primer juego se fabricó para la 3DQ, luego editamos para PlayStation, PC y Saturn. En la actualidad editamos para PlayStation y PC. En términos generales, la historia colectiva de Crystal se ha fraguado principalmente en el mundo de la consola, con una pasión genética por ese tipo de producto.

Háblanos de ti. ¿Cómo entraste en la industria de los juegos?
Yo me dedicaba a la publicidad antes de cruzar el umbral de los videojuegos. En esa época trabajaba en una agencia que consiguió captar a Electronic Arts como cliente. Fue entonces cuando me di cuenta de que los proyectos más interesantes giraban en la órbita de los juegos. Cuando Sega me llamó, no lo pensé dos veces y cambié el traje de ejecutivo por el uniforme de Sonic.

¿Siempre has sido un aficionado a los juegos?
He contribuido al desarrollo de esta industria desde sus comienzos con cada sobresueldo. He jugado con los juegos deportivos manuales de Mattel Electronics (fútbol, baloncesto, etc.), pasando por el Atari 2600, ColecoVision y Mattel Intellivision. De hecho, mi hermano y yo seguimos jugando con *Sea Battle* en la Intellivision cada día de Acción de Gracias (por supuesto, nunca me gana).

¿Qué está preparando ahora Crystal Dynamics? ¿Aparecerán las segundas partes de *Legacy* y *Pandemonium*?
En E3 presentamos excelentes productos. El primero de ellos es *Pandemonium 2* y su trama se desarrolla varios años después del desenlace del juego original. Exhibe un colectivo de personajes más maduro (encabezado por la acrobática Nikki) e incluso unos gráficos y una acción más brillantes. *GEX: Enter The Gecko* tiene por protagonistas a GEX y nuevo motor de software 3-D de libre recorrido. GEX es un agente del talante de James Bond que regresa a la Dimensión Media para enfrentarse a Rez. Por suerte, nuestro héroe cuenta con una mecánica 3-D soberbia que sumar a sus portentosas habilidades físicas. A los interesados en una acción 3-D más sofisticada que la basada en los típicos saltos y rebotes, GEX les brinda la posibilidad de atacar por la retaguardia y escalar paredes, dos muestras del potencial del concepto de libre recorrido. Nuestro tercer producto es un juego de aventuras 3-D secreto que presenta violentos combates entre culturas vudú rivales junto con una buena dosis de mitología de estilo homérico.

***Legacy Of Kain* no pareció tener la misma aceptación en Europa que en Estados Unidos. ¿A qué crees que se ha debido? ¿Influirá este hecho en el diseño de la segunda parte?**
Es cierto, *Legacy Of Kain* obtuvo una gran repercusión entre el público estadounidense. Los rasgos más característicos de los vampiros góticos, un argumento dramático y un héroe lleno de dudas eran elementos nunca vistos hasta ese momento. Y que se chupara la sangre a los indefensos tampoco pareció molestar a nadie. No puedo comentar nada sobre la continuación de *Legacy*. No me perdonaría estropear las sorpresas que tenemos preparadas.

«Empecé por los juegos deportivos manuales de Mattel Electronics, pasando por el Atari 2600, ColecoVision y Mattel Intellivision»

Hablemos de *Pandemonium* entonces. ¿Vais a introducir grandes cambios con respecto al original?
Sí. Después de finalizar el primer título, el equipo se tomó un mes de vacaciones. A su regreso, había tres cosas muy claras: queríamos que los personajes madurasen; el equipo volvía al trabajo más inspirado si cabe, con ideas gráficas más extrañas y surrealistas; y por último decidimos incorporar más variedad a la mecánica de la acción.

En tu opinión, ¿cuáles son las principales diferencias entre el mercado europeo y el estadounidense?
Nintendo tiene mucha más fuerza en Estados Unidos. Su liderazgo en algunas categorías tiene gran influencia en los editores de software, así como en los grupos editoriales. Los productos para PC ofertados en la Red también han conseguido hacerse con un buen número de usuarios. Lo que se lleva es jugar a *Duke Nukem* o *Quake* en Internet.

¿De qué manera influye esto para que los editores americanos sean diferentes a los europeos?
Dado que las compañías editoras trabajan para todas las plataformas, la debilidad relativa de Nintendo en Europa no perjudica a los editores europeos. Quien sale perjudicado por esta escasa aceptación es, en mi opinión, el mercado de consumo.

¿Qué opinas de la actual situación de la industria PlayStation a ambos lados del Atlántico?
Parece que nos remontásemos a 1992, la era de los 16 bits: un crecimiento rápido unido a una sólida base de propietarios de hardware. Somos muy optimistas respecto a los resultados de Sony en los mercados europeo, estadounidense y japonés. Las relaciones que mantenemos con Bandai nos han permitido comercializar muchas más copias de *Pandemonium* en Japón (bajo el título de *Magical Hoppers*) de las que sueñan la mayoría de los editores para ese mercado. En Europa, el descenso en el precio de la consola PlayStation ha sido como agua bendita para Crystal: poco después de su anuncio lanzamos *Legacy* y sus ventas se incrementaron de un modo asombroso. En Estados Unidos la competencia es mucho más atroz, con Nintendo y los productos para PC disputándose un hueco en el mercado. Pero la consola gris de Sony sigue siendo nuestra plataforma prioritaria.

¿Hay algún juego que te gustaría que hubiese creado Crystal Dinamics?
Por supuesto, *Duke Nukem* y *Command & Conquer* me vienen a la memoria de inmediato. Por su culpa casi me divorcio y sin duda ambos contribuyeron a una espectacular reducción en la productividad de Crystal.

Por último, ¿qué te interesa más de lo que depara el futuro?
¡Nuestros juegos, cómo no! Me gustan en especial los títulos cuyo protagonista sea una especie de dragón-lagarto. *Enter The Gecko* ha tardado casi dos años en desarrollarse y nuestra tecnología 3-D de libre recorrido sitúa a PlayStation en su tercera generación de desarrollo. *Pademonium 2* va camino de ser un gran juego. También siento una extraña predilección por los juegos de aventuras vudú.



namco®

SOULBLADE

PERDERÁS EL ALMA POR TENERLA

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

Con el nuevo Soul Blade de Sony PlayStation podrás conseguir el verdadero poder. Ganando cada combate, cada lucha, cada batalla, podrás ser el único guerrero poseedor de la legendaria espada Soul Blade. Superando a cada adversario, evitando la maldición que cae sobre toda persona que desea apropiarse de ella. Prepárate para entrar en un increíble mundo de tres dimensiones repleto de devastadores combates y situaciones límite.



TM

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

KONAMI XXL SPORTS SERIES

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Vive toda la emoción del deporte rey

EL ÚLTIMO GRITO EN SIMULADORES DE FÚTBOL

PlayStation PAL INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO KONAMI KONAMI XXL SPORTS SERIES PlayStation™



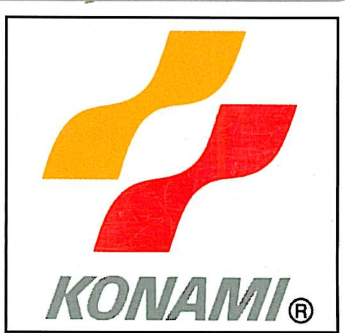






Los mejores juegos para tu consola

Proximamente..... Castlevania Symphony of the night



Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35